Belgien bfr 220,- Dänemark dkr 39,50 Frankreich FF 33,- Griechenland Dr 1530,- Italien Lit 11.800
Luxemburg Lfr 220,- Niederlande hfl 12,50,- Österreich öS 80,- Schweiz sfr 9,90 Spanien ptas 870,-

ISSN 0947-7810 COMPUTEC VERLAG 1/97

PC Games CD-ROM

DM 9,90 mit CD-ROM

Weiblicher Indiana Jones

Tomb Raider

Im Test: der neue Stern am Actionhimmel

Vom Kadett zum Captain

Starfleet Academy

Interplays Star Trek-Actionspiel: Konkurrenz für Wing Commander?



MIT CD-ROM

Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter CDs schicken Sie diese bitte an:

Computec Verlag
Reklamationen PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg



HIGHLIGHTS AUF DER CD-ROM

EXKLUSIV **VIRTUA COP**
Spielbar: kompletter Level aus Segas Action-Shooter

GRAND PRIX 2
Endlich fertig: die spielbare Demo zum Rennspiel des Jahres

REPORTAGE: SIERRA
Red Baron 2, Phantasmagoria 2

VIELE AKTUELLE DEMOS
FIFA Soccer 97, Schleichfahrt...

Im Heft: Anleitungen zu allen Demos

486 • MAUS • CD-ROM • 4 MB RAM • SOUNDKARTE

BM97: wie kam es zum größten Spieleskandal des Jahres? Reaktionen von Software 2000 und enttäuschten Kunden.



WHAT'S UP?

Durch den bevorstehenden Jahreswechsel ergibt sich die willkommene Gelegenheit, alte Zöpfe abzuschneiden und gleichzeitig mit guten Vorsätzen beschwingt in die nächste Saison zu starten. Dazu gehören u. a. Entscheidungen wie „Keine Tests von Software 2000-Spielen vor deren Veröffentlichung" oder „In der PC Games 2/97 gibt's ein neues Editorial-Gruppenfoto". Einige Neuerungen sind bereits jetzt Realität: Nach der Maßgabe „Nie mehr ein zerfetztes PC Games-Titelbild" hat eine auf Verpackungen spezialisierte Firma eigens für die Magazine des COMPUTEC-Verlags einen neuartigen Umschlag entwickelt, der mittlerweile sogar patentiert wurde. Diese Umstellung hat nicht nur praktische Gründe, sondern entlastet nebenbei auch unsere Umwelt - schließlich entfällt dadurch die bislang übliche Plastikhülle. Abschied nehmen heißt es hingegen für den berüchtigten „CD-Advantage", der sowohl seine Daseinsberechtigung als auch den Stammplatz in unserem Wertungskasten verloren hat. Begründung: kaum ein Titel, der noch ohne MB-vertilgende Video-Sequenzen oder Audio-Tracks auskommt. Und noch eine kleine, aber wirkungsvolle Maßnahme: Spiele, die nur einen äußerst geringen Prozentsatz der Leserschaft ansprechen, werden ab sofort auf einer Viertelseite abgehandelt. Darunter fallen beispielsweise Special Interest-Genres wie Football-/Baseball-Simulationen und Zusatz-CD-ROMs für wenig verbreitete Spiele. Erweiterungs-Disks für Bestseller wie C & C besprechen wir natürlich auch weiterhin in aller Ausführlichkeit. Sie werden bereits anhand dieser Ausgabe feststellen, daß dadurch mehr Platz für die Würdigung der wirklich „heißen" Spiele (Tomb Raider, Das Hexagon-Kartell, Down in the Dumps usw.) bleibt.

Das gesamte PC Games-Team wünscht Ihnen und Ihren Familien erholsame Weihnachtsfeiertage, einen „guten Rutsch" ins neue Jahr und ein erfolgreiches, gesundes 1997!

Hinweis zur PC GAMES Weihnachtsaktion (Ausgabe 12/96)

Aufgrund der Bugs in Bundesliga Manager ´97 werden wir erst dann diese Prämie ausliefern, sobald uns eine annähernd fehlerfreie Version vorliegt. Nach Auskunft von Software 2000 dürfte dies in Kürze der Fall sein.

Zudem haben wir uns entschlossen, ab dieser Ausgabe anstelle von BM97 nun Command & Conquer RED ALERT als Prämie anzubieten. Leser, die im letzten Monat bereits eine andere Prämie bestellt haben, können diese allerdings nicht gegen C&C RED ALERT umtauschen, da die Auslieferung der bestellten Prämie bereits im vollem Gange ist. Wir bitten hier um Ihr Verständnis.

Noch eine Information an alle neuen Abonnenten: sofern Sie bis 8.Januar die nächste PC GAMES noch nicht per Post erhalten haben, beginnt Ihr Abonnement erst mit der Februar-Ausgabe. Holen Sie sich dann die Januar-Nummer noch über den Zeitschriftenhandel.



Foto: Michael Schraut

INHALT

RUBRIKEN

PREVIEWS

SPECIAL

REVIEWS

TOMB RAIDER

64

Ein 3D-Actionspiel wie ein James-Bond-Film - spektakuläre Spezial-Effekte, atemberaubende Schauplätze und natürlich eine attraktive Frau. Im Fall von Tomb Raider übernimmt letztere sogar die Hauptrolle: Lara Croft, die weibliche Antwort auf alle männlichen Möchtegern-Helden, muß sich in gigantischen Labyrinthen behaupten, wobei diverses zähnefletschendes Getier noch die geringste Bedrohung darstellt. Das bislang aufwendigste Projekt aus dem Hause CORE Design entführt Sie in ein vor allem technisch höchst eindrucksvolles Abenteuer in SVGA, ergänzt durch eine präzise Steuerung und ein durchdachtes Leveldesign mit vielen Überraschungen. Ab Seite 64 erläutern wir in einem ausführlichen Testbericht, warum wir Tomb Raider zum Spiel des Monats gekürt haben.

TIPS & TRICKS

HARDWARE

COMPETITION

CD-ROM

Das ist der Inhalt der „normalen" CD-ROM. Die CD-ROM der PC Games PLUS beinhaltet die Vollversion von Turrican und - in diesem Monat - alle weiteren Demos und Bugfixes/Updates der regulären CD-ROM.

Demos
Blood & Magic ■ Blue Ice ■ Crusader: No Regret ■ Dactylus ■ FIFA Soccer 97 ■ Grand Prix 2 ■ FX Fighter Turbo ■ Gex ■ Harpoon Classic 97 ■ Hyperblade ■ Jetfighter 3 ■ PGA Tour Golf 96 ■ Pro Pinball ■ Schleichfahrt (neue Demo) ■ Steel Panthers 2 ■ Virtua Cop ■ Wetten dass?

Bugfixes/Updates
Wing Commander 4 Windows 95-Update ■ Civilization 2 V 2.42 ■ Mechwarrior 2 V 1.1 ■ Shattered Steel V 1.03 ■ Der Planer V 1.04 ■ Eurofighter 2000 - V 2.04 (dt. Version) ■ PC Games Cheat-Update 10/11-96

Specials
Reportage: Sierra ■ Direct Media-Katalog ■ Elektronische Kleinanzeigen ■ Tips & Tricks ■ Command & Contact ■ PC Games Lesereinsendungen



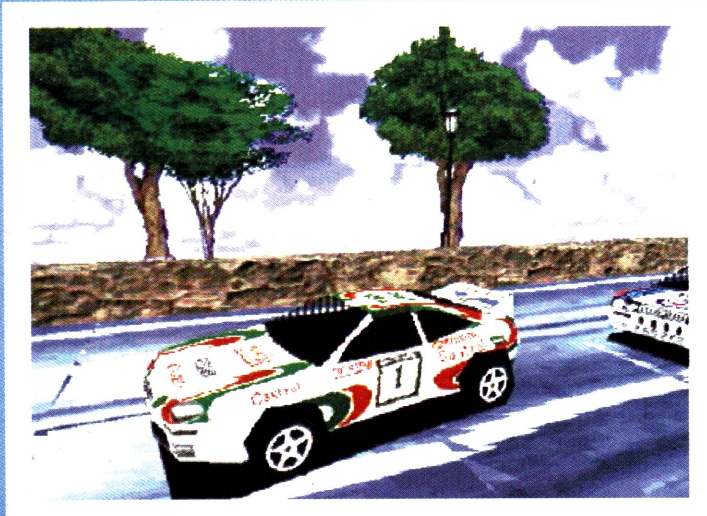
150 **FIFA SOCCER 97**
EA Sports kann sich mal wieder nur selbst übertreffen: Seit mehreren Jahren beherrscht FIFA Soccer souverän das Genre der Fußballsimulationen und rangiert bei den Fans ganz oben auf der Beliebtheitsskala. Ist da überhaupt noch eine Steigerung möglich? Sie erfahren es in unserem Review ab Seite 150.



88 **DOWN IN THE DUMPS**
Sie haben geglaubt, daß die Kelly Family bereits die drastischste Form familiären Zusammenlebens entwickelt hat? Sie irren! In Down in the Dumps lernen Sie die außerirdischen Blubs kennen, die es unfreiwilligerweise auf eine New Yorker Müllhalde verschlägt. Was sie dort erwartet, enthüllen wir in einem sechsseitigen Test.



82 **M.A.X.**
Was passiert eigentlich, wenn man ein rundenorientiertes Strategiespiel mit einer Echtzeit-Variante kreuzt? Und macht das Ergebnis überhaupt noch Spaß? Und ob es das tut: M.A.X. von Interplay bringt beide Welten auf raffinierte Weise unter einen Hut und verblüfft selbst Profis mit unglaublich cleveren Computergegnern.





Sega Rally Championship

Durchgestartet

Sega setzt weiter auf Konvertierungen bekannter und erfolgreicher Spielhallenklassiker. Nach Virtua Fighter und Daytona USA wird nun in Kürze Sega Rally Championship für den PC erscheinen. Hier muß es sich einmal mehr am momentanen Referenztitel Bleifuß 2 messen lassen - ein Vergleich, den die japanischen Programmierer sicherlich nicht scheuen müssen...



Die Wiederholung umfaßt nicht nur einen kleinen Teil des gefahrenen Kurses, sondern alle Strecken in voller Länge. Hier lassen sich die spektakulären Sprünge und Manöver noch einmal bewundern - Fahrfehler lassen sich allerdings kaum analysieren.

Schon die Umsetzung von Daytona USA machte eine außerordentlich gute Figur und ließ auf mehr hoffen. Die Hoffnung scheint sich jetzt zu bestätigen, denn die PC-Version von Sega Rally ist vom großen Vorbild, dem Spielhallenautomaten, nicht mehr allzu weit entfernt.
Zwei Fahrzeugtypen stehen bei Sega Rally zur Auswahl: ein Toyota Celica und ein Lancia Delta Integrale, jeweils mit Automatik- und Schaltgetriebe. Beide Rennwagen lassen sich aber über ein spezielles Menü den persönlichen Anforderungen anpassen. So kann nicht nur die Federung nach Belieben verändert werden, auch das Handling läßt sich in fünf feinen Stufen modifizieren. Alle Einstellungen lassen sich abspeichern und stehen so auch in späteren Rennen ständig zur Verfügung.
Wie bei Daytona USA, beschränkt sich auch Sega Rally auf drei Rennstrecken. Die erste führt durch die Wüste, die zweite durch ein Waldgebiet und die dritte schließlich durch eine Berglandschaft. Im Modus „Arcade" müssen Sie versuchen, alle drei Strecken so schnell wie möglich zu meistern. Wenn Sie schließlich als Sieger aus allen drei Rennen hervorgehen, so werden Sie mit einem Bonus-Parcours belohnt - dieser Kurs hat es wirklich in sich und treibt selbst gestandene Rennspielprofis an den Rand der Verzweiflung.
Beim Modus „Time Attack" gehen Sie auf die Jagd nach neuen Rundenbestzeiten: für jeden Kurs, Wagentyp und jede Schaltungsart werden eigene Highscores abgespeichert. Neben dem Modus „Link Game" (zwei Spieler können über Netzwerk gegeneinander antreten) ist natürlich der „Two-Player-Battle" besonders interessant. Bei dieser Spielart können Sie via Splitscreen gegen einen menschlichen Mitspieler antreten. Multiplayerspaß wird so auch ohne Netzwerk oder Modem möglich. Gespielt wird entweder über Tastatur (Belegung für beide Spieler frei definierbar) oder Joystick bzw. Joypad, so daß es in diesem Punkt kaum zu Komplikationen kommen kann.



Sie können entweder mit dem Toyota Celica oder dem Lancia Delta Integrale auf die Piste. Es steht jeweils Automatik- und Schaltgetriebe zur Verfügung.

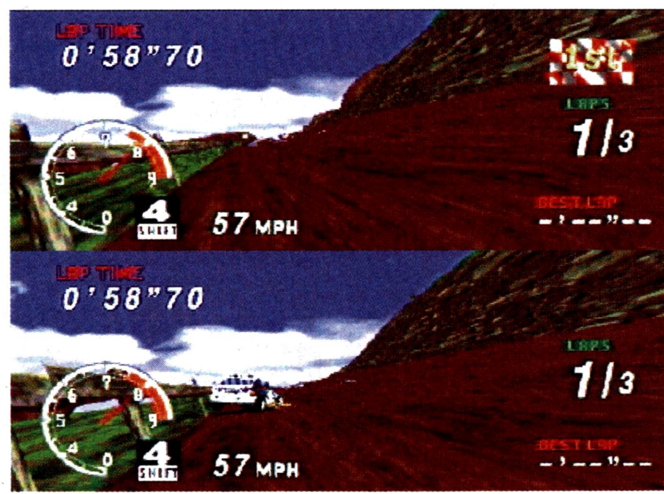
Realistisches Fahrverhalten

Wer schon einmal das Vergnügen hatte, den Spielautomaten oder vielleicht die Saturn-Version spielen zu können, wird sofort bemerken, daß das Fahrverhalten von Sega Rally auf dem PC absolut identisch ist. Beide Wagen brechen sehr leicht aus, so daß man in engen Kurven immer kräftig gegensteuern muß - mit Vollgas über den Kurs zu fegen ist lediglich bei der ersten Strecke möglich, die beiden anderen verzeihen solche Brachial-Methoden kaum.
Dennoch: bei Sega Rally handelt es sich nicht um eine Simulation, sondern eher um ein Actionspiel, auch wenn das Fahrverhalten sehr realistisch erscheint. Wenn Sie gegen eine Bande knallen, so kostet das Geschwindigkeit und Zeit, Schaden nimmt Ihr Wagen jedoch nicht. Sollten Sie also in Führung liegen, so können Sie Ihren Gegner nach Herzenslust blockieren oder auch an die Seitenbegrenzung drücken, es wird nicht viel passieren - vielleicht überschlägt sich Ihr Kon-





Während des Spiels gibt Ihnen der Co-Pilot durch Sprachausgabe und Symbole Tips, was auf den nächsten Metern auf Sie zukommt (oben).



Im Splitscreen-Modus können Sie gegen einen menschlichen Mitspieler antreten. Einbußen in puncto Geschwindigkeit lassen sich kaum verzeichnen.

trahent, das ist aber auch schon alles...

Für jung und alt

In puncto Grafik ist Sega Rally absolut konkurrenzfähig. Wenn es Sega gelingt, die uns vorliegende Beta-Version noch ein wenig zu verbessern, ein paar Clipping-Fehler zu beseitigen, so kann es sogar zur neuen Referenz avancieren. Zwei verschiedene Auflösungsmodi (320x200 und 640x480) stehen zur Verfügung, wobei man sich entweder für 8 Bit- oder 16 Bit-Farbtiefe entscheiden kann. Ab einem Pentium 120 läßt sich Sega Rally in hoher Auflösung bei 8 Bit-Farbtiefe spielen, wer schillerndere Farben möchte, muß schon einen Pentium 166 unter dem Schreibtisch stehen haben.

Sega Rally läuft ausschließlich unter Windows 95 mit DirectX2, d. h. eventuell vorhandene Grafikkarten mit 3D-Beschleunigung werden ebenfalls unterstützt. Wenn Sie über eine solche Karte verfügen, könnte deshalb auch eine niedrigere Konfiguration ausreichen, mehr erfahren Sie aber in unserem Testbericht in der nächsten Ausgabe.

Schneller Grafikaufbau

Zurück zur Grafik: waren Clipping-Probleme bei Daytona USA noch ein großes Problem, so kann Sega diesen Kritikpunkt bei Sega Rally völlig ausmerzen. Das Bild baut immer sauber auf, und selbst im rechenintensiven Splitscreen-Modus lassen sich kaum Einbußen in puncto Geschwindigkeit feststellen. Die Umgebungsgrafik wirkt äußerst detailliert, und auch beim näheren Hinsehen verpixelt sie kaum. Besonders viel Aufwand wurde bei den beiden Wagen des Spielers betrieben (wahrscheinlich wegen Lizenzrechten): sowohl der Lancia als auch der Toyota verfügen über allerfeinste Texturen, so daß sich jeder einzelne Werbeaufkleber einwandfrei identifizieren läßt. Im krassen Gegensatz dazu stehen jedoch die anderen Fahrzeuge, die kaum texturiert wurden und daher optisch nicht allzu eindrucksvoll wirken - aber wie gesagt, die uns vorliegende Version befand sich noch im Beta-Stadium. Im direkten Vergleich zu Daytona USA fällt aber auf, daß die Rennwagen nun in der richtigen Größe (Verhältnis eigener Wagen zu Wagen der Konkurrenten) dargestellt werden und auch in weiter Entfernung nicht mehr wie kleine Streichholzschachteln aussehen.
Wenn Sie einen Kurs absolviert haben, egal ob Sie nun gewonnen oder verloren haben, bietet Sega Rally Ihnen die Möglichkeit, sich eine Wiederholung gefahrener Strecken anzusehen. Mit typisch japanischer Musik im Hintergrund und einem enthusiastischen Kommentator können Sie hier das Rennen noch einmal Revue passieren lassen. Der Computer wählt dabei die Kameraperspektiven und fängt das Spielgeschehen immer perfekt ein.
Abgesehen von den Replays wurde Sega Rally allerdings ein ausgesprochen rockiger, melodiöser Soundtrack spendiert, der wie immer im Audio-Format vorliegt. Auf Gesang à la Daytona USA wurde diesmal verzichtet, statt dessen hat man die Anzahl der mitreißenden Gitarrenriffs erhöht.

Machtwechsel

So wie es aussieht, wird Sega Rally aufgrund der sensationellen Grafik und des guten Handlings problemlos an Rally Racing 97 vorbeiziehen können. Ob es sich allerdings vor Bleifuß 2 an die Spitze setzen kann, wird unser Dauertest in der nächsten Ausgabe zeigen. Auf alle Fälle handelt es sich bei Sega Rally um eines der Rennspiele, auf das es sich zu warten lohnt. Wir sind jedenfalls schon sehr gespannt.

Oliver Menne ■



Daß man bei der Firma SEGA gerne mal den einen oder anderen Buchstaben wegläßt, wissen wir spätestens seit dem Erscheinen ihrer "Virtua"-Reihe. Neuerdings fragen wir uns, ob die einfallsreichen Japaner denn auch Buchstaben einfach so mal hinzufügen. Ist mit Dragoon nun die Übersetzung von „Dragoner" gemeint oder - etwas freier - vielleicht ein Drache, um den es in dem eindrucksvollen Action-Shooter letztendlich geht?

Panzer Dragoon

Höllenritt



Ein Fadenkreuz erleichtert das Zielen: Mit den Joypad-Tasten wird es über den Bildschrim gelenkt.

Als Endgegner erwarten den Drachenreiter riesige Objekte, wie dieser Zeppelin.



Selbst die Landschaft ist ständig in Bewegung. Niederstürzende Säulen (Bild) oder Gebäude können dem Spieler schwere Schäden zufügen.

Auf SEGAs Saturn-Konsole löste Panzer Dragoon vor rund einem Jahr wahre Begeisterungsstürme aus. Das Actionspiel, das den Ritt auf einem gepanzerten Drachen simuliert, reizte die 32 Bit-Hardware bis auf das letzte aus. Bildschirmfüllende Endgegner, eine phantastische echtzeitberechnete 3D-Landschaft und eine traumhafte Steuerung katapultierten Panzer Dragoon ohne Vorwarnung auf Platz 1 der Verkaufscharts. Nach einigen Monaten Konvertierungszeit präsentiert SEGA in Kürze eine PC-Umsetzung, die - mit der richtigen Hardware - der Konsolenversion um nichts nachstehen soll. Der Spieler schlüpft dabei in die Rolle eines jungen Drachenfliegers, der sich auf den Schwingen seines flugtauglichen Freundes durch sieben verschiedenartig gestaltete Levels kämpft. Obwohl die phantasievollen Wasser- und Steinlandschaften von einer echten 3D-Engine erzeugt werden, und der Drache frei vom Spieler zur Seite und nach oben/unten gesteuert werden kann, läuft das Spielgeschehen in einem festgelegten Rahmen von einigen Bildschirmen Breite ab. Auf Knopfdruck feuert der Sky Rider einen Schuß in die Richtung eines Fadenkreuzes, das vom Spieler per Joypad-Tasten quer über den Bildschirm gelenkt werden kann. Der Spielverlauf ist streng linear und beginnt mit einem Flug über eine spiegelnde Wasseroberfläche. Anschließend verschlägt es den Drachenreiter in einen Wüstenlevel, eine düstere Nachtlandschaft und eine Art unterirdisches Labyrinth. Besondere Beachtung verdient die Unzahl von Phantasiewesen, die dem Spieler auf dieser Reise begegnen: Von gallertartigen Quallenwesen über filigrane Fabeltiere bis hin zu gigantischen Zeppelinen ist alles dabei, was die japanische Zeichentrick-Kunst so hergab.

Ein Spiel für Action-Puristen

SEGA-typisch funktioniert die Steuerung am besten über ein handelsübliches Zwei-Tasten-Joypad, wobei die erste Taste für die Schußabgabe und der zweite Knopf für schnelle Blickrichtungswechsel verwendet wird (oft genug greifen die Feinde auch von der Seite oder von hinten an). Der Aufbau der einzelnen Levels ist ähnlich und endet grundsätzlich mit einem mehrminütigen Schußwechsel gegen einen besonders starken Stage-Boss. Neben dem grobkörnigen VGA-Modus bietet Panzer Dragoon zwei verschiedene SuperVGA-Modi, die auf Pentiums ab etwa 100 MHz Taktfrequenz Sinn machen. 3D-Beschleunigerkarten werden allerdings nicht unterstützt. Genauso vielfältig und gut wie die 3D-Grafik ist auch die Sounduntermalung. Pro Level ließ SEGA zwei klassische Musikstücke komponieren, die exakt auf das Fantasy-Szenario zugeschnitten wurden. Durch den streng linearen Spielverlauf - ohne irgendwelche Puzzles oder Taktik-Elemente - ist die Zielgruppe auf Fans reinrassiger Shoot ´em Up-Spiele beschränkt. Die uns zur Verfügung gestellte Betaversion war bereits so weit spielbar, daß wir für die nächste Ausgabe mit einem ausführlichen Review rechnen.

Thomas Borovskis ■



Der reine Wahnsinn!

10 Top -Titel zum Preis von Einem



Eurofighter 2000
Für viele die beste Flugsimulation überhaupt!

Das Rätsel des Meister Lu
Grafikadventure-Hit des Jahres

CivNet
Multiplayer-Version des Megasellers Civilization

Links 386 CD
CD-ROM-Version der über Jahre hinweg realistischsten Golfsimulation

Mephisto Genius Pro
Windows-Version des berühmten Schachprogramms „Chess Genius 2"

Formula One Grand Prix
Top-realistische Formel 1-Simulation

Hattrick!
Fußballbundesliga-Management vom Feinsten

Transport Tycoon Deluxe
Ein Aufbau-Strategiespiel mit Suchtgefahr!

Arcade America
Das abgefahrenste Jump'n Run-Spiel des Jahres

Deutsche Versionen!*
*ausgen. Links 386 CD

DM 99,95
unverbindliche Preisempfehlung pro Pack

Adress CD Deutschland
Telefon-CD mit ca. 35 Mio. Privat- und Firmenadressen

Guiness CD-ROM der Rekorde
Hochwertige Multimedia-Umsetzung eines der bekanntesten und meistverkauften Bücher der Welt

Corel DRAW 3.0
Grafik- und Zeichenprogramm der absoluten Spitzenklasse

Bertelsmann Lexikon der Geschichte
Bekanntes Standardwerk mit zahlreichen Fotos, Videos, Tondokumenten etc.

Geothek Weltatlas 2.0 Grundversion
Erweiterte Windows-Version des meistverkauften deutschsprachigen CD-ROM-Weltatlanten

Großes Lexikon Steuern Sparen
1001 legale Tips zum Steuern Sparen

Der farbige Brehm
Der Tierbuch-Klassiker jetzt als multimediale Umsetzung

Euro-Sprachführer (E/F/I/SP)
Zum schnellen Lernen und Festigen von wichtigen Vokabeln und Phrasen für Reise und Urlaub

Lotus 123
Die weltbekannte Tabellenkalkulation aus dem Hause Lotus





Überall im guten Fachhandel!

Im Vertrieb von KOCH MEDIA

Deutschland: Lochhamer Straße 9, Martinsried, D-82152 Planegg/München, Tel. 089 857 95 120, Fax 089 857 95 160
Österreich: Tivoligasse 25, A-1120 Wien, Tel. 0222 815 0626, Fax 0222 815 0626 16
Schweiz: Poststraße 10, CH-9202 Gossau, Tel. 071 388 68 68, Fax 071 388 68 88

Tomb Raider

Revolverbraut

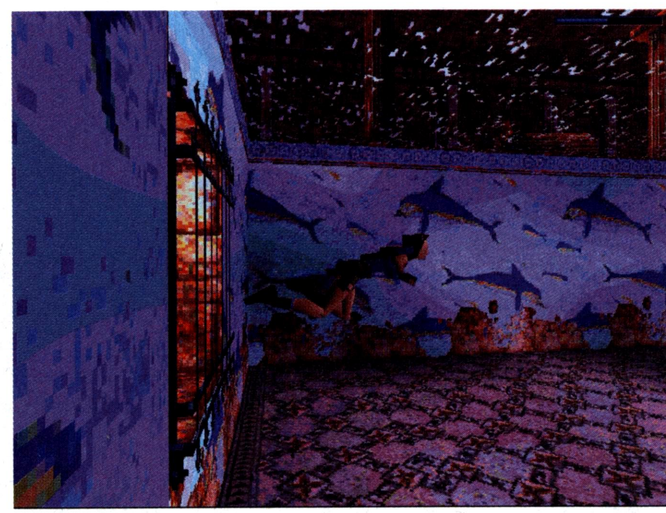


Das Thema „Frauen und Computerspiele" ist spätestens seit dem Auftauchen einer gewissen Petra Maueröder kein Streitfall mehr. Ganz anders verhält es sich mit „Frauen in Computerspielen" - denn da sah es bislang noch düster aus. Stand wirklich einmal eine Frau im Mittelpunkt einer CD-ROM, so ging es in fünfundneunzig Prozent aller Fälle um deren nackte Haut. Die Heldin in Tomb Raider gehört einer ganzen anderen Kategorie an: Lara Croft ist eine Art weiblicher Indiana Jones - allerdings um ein Vielfaches besser bewaffnet.

Wer hofft, eine Frau wie diese in irgendeiner Diskothek zu treffen, kann wohl suchen, bis er schwarz wird. Wenn es sie tatsächlich geben würde, wäre der südamerikanische Dschungel vielleicht ein besserer Ort: Lara Croft, die Polygon-Heldin von Tomb Raider, hält verfallene Inkastädte, verschüttete Grabkammern und Minenfelder nämlich für bedeutend attraktivere Vergnügungsstätten. Zur Vorgeschichte: Als die quirlige Hobby-Archäologin neulich mit einem drei Meter hohen Yeti im Schlepptau von einem Erholungstrip in der Himalaya-Region zurückkehrte, wurde ihr ein interessanter Auftrag offeriert. In den Grabkammern des Qualopec soll sie ein mysteriöses Artefakt aufspüren und ihrer Auftraggeberin, Jacqueline Natla, überbringen. Als Lara

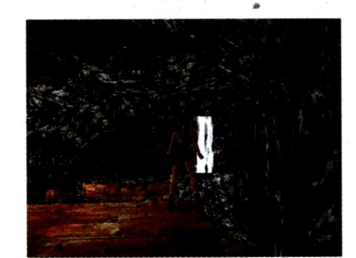



Sobald ein Gegner auftaucht und der Spieler beide Waffen zieht, verfolgt Lara ihr Ziel automatisch. Ein Druck auf die STRG-Taste löst den Schuß aus.


Der Balken rechts oben im Bild gibt Laras Luftvorrat an. Wenn der Sauerstoff verbraucht ist und man nicht sofort auftaucht, erstickt die Heldin.

tatsächlich ein Bruchstück des Talismans findet, kommt es zum Streit mit Miss Natla. Wie sich herausstellt, stammt der magische Gegenstand nämlich nicht etwa aus dem Mittelalter, sondern aus einer Zeitperiode viele Jahrtausende davor. Hat Lara etwa den Schlüssel zum sagenumwobenen Kontinenten Atlantis gefunden? Um diese Frage zu beantworten, muß sie in den Ruinen dreier untergegangener Zivilisationen nach weiteren Anhaltspunkten forschen. Bevor die Reise durch insgesamt 15 gigantische Levels beginnen kann, steht allerdings noch ein kurzer Aufenthalt in Laras Eigenheim an, das einem riesigen Fitneßstudio gleicht: hier wird der Spieler an die vielfältigen Bewegungsmöglichkeiten der Polygonfigur herangeführt. Auf Tastendruck vollführt sie gewagte Hechtsprünge, rollt sich filmreif über die Schulter ab oder hangelt sich an Klettergriffen die Wände entlang. Glaubt man, die Tastatursteuerung einigermaßen im Griff zu haben, so kann der gefährliche Teil des Abenteuers beginnen - eine vom Dschungel überwachsene Ruinenstadt stellt den Einstiegspunkt des über 30-stündigen Gewaltmarsches dar.


Bestimmte Felsblöcke können verschoben werden - die Animation der Spielfigur erlebt hier Höhenflüge.


Keine Wand ist wie die andere: vor allem in den Höhlenlevels spielt die 3D-Engine ihre Trümpfe aus.

Achtung, Kamera läuft - Klappe!

Wer bereits mit anderen Programmen der Gattung "3D-Action" zu tun hatte, wird sich über die ungewöhnliche Spielperspektive wundern. Anstatt das Geschehen aus dem Blickwinkel der Hauptperson zu zeigen, entschloß sich Core Design nämlich dazu, eine virtuelle Kamera hinter Lara mitlaufen zu lassen, die ihr auf Schritt und Tritt folgt. Da Tomb Raider kein reinrassiges 3D-Actionspiel ist, sondern eine Art Genre-Mix aus Jump & Run, Shoot ´em Up und Action-Adventure, hat dies auch verständliche Gründe: nur aus der Schräg-oben-Ansicht ist es dem Benutzer möglich, die Polygonfigur exakt über die Felsspalten, Abgründe und schma-


Die Idylle trügt! Der harmlos aussehende Gorilla wird sich im nächsten Moment auf Lara stürzen - höchste Zeit also, die Pistolen zu ziehen. Als kletterbegabtes Tier kann der Affe dem Spieler sogar auf Felsblöcke folgen.



nach Höhe und Ausdehnung des momentan betretenen Raums wird versucht, durch sanfte Kameraschwenks stets einen optimalen Blick auf das Spielgeschehen zu gewährleisten. Auch wenn das nicht immer klappt - etwa wenn Lara mit dem Rücken zu einer hohen Säule steht - hat sich dieses System im Test relativ gut bewährt. Sollte trotzdem einmal die Übersicht fehlen, so gewährt ein Druck auf die „0"-Taste den totalen Durchblick. Mittels der Cursortasten kontrolliert man dann Laras Kopfbewegungen und kann frei nach oben, nach unten oder zur Seite schauen. Ein anderer Vorteil der Rückenansicht ist der freie Blick auf die eindrucksvoll animierte Spielfigur. Alle Moves (insgesamt über 20 verschiedene Animationssequenzen) wirken dermaßen realistisch und natürlich, daß man fast glauben könnte, einen gefilmten und anschließend überpinselten Stuntman zu beobachten.



Wenn man zu sorglos auf engen Säulen herumspaziert, fällt Lara schnell in einen Abgrund. An solchen Stellen sollte der Schleich-Modus aktiviert werden.

3D-Action oder Plattform-Game? In Räumen wie diesem läßt sich die Grundsatzfrage gar nicht so leicht beantworten. Tatsächlich gibt es viele Stellen, die nur mit perfekter Tastenbeherrschung und dem richtigen Timing zu bewältigen sind.

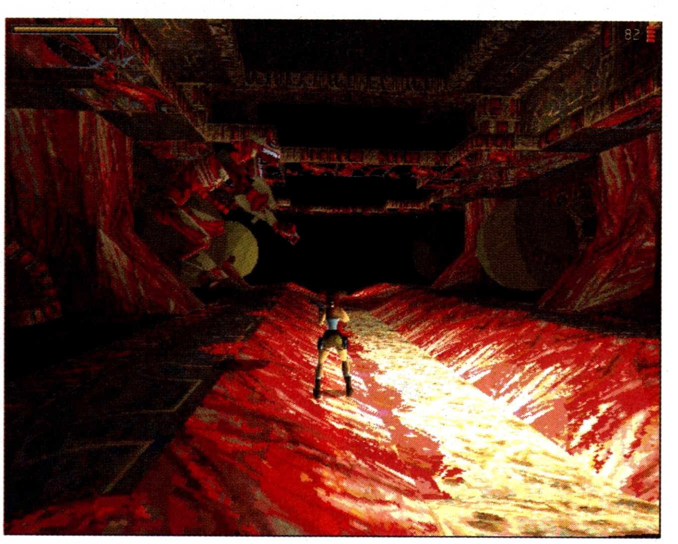
len Grate zu dirigieren, die im Spielverlauf noch häufiger vorkommen als irgendwelche mobilen Gegner. Wo bei anderen Programmen die besagte virtuelle Kamera in einem bestimmten Abstand von der Spielfigur befestigt ist, geht das neuentwickelte „Cinematic Camera System" sogar noch weiter: Je

Sich regen bringt Segen!

Obwohl Lara in jedem Spielabschnitt auf eine stattliche Anzahl gefährlicher Gegner trifft - meist in Form von Raubtieren oder Fabelwesen -, stellt der



Dank der einzigartigen Kameraführung sieht man auch Gegner, die sich von hinten anschleichen. Leider wird die Spielfigur dadurch oft genug verdeckt.

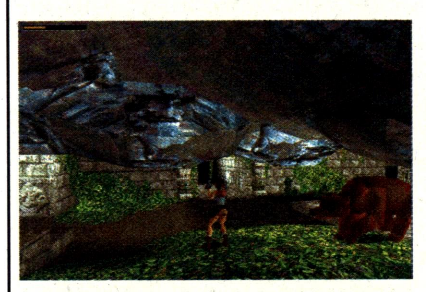


Der Mythos von Atlantis regte die Designer zu architektonischen Höchstleistungen an. Die phantasievollsten Räume trifft man in den letzten Levels.

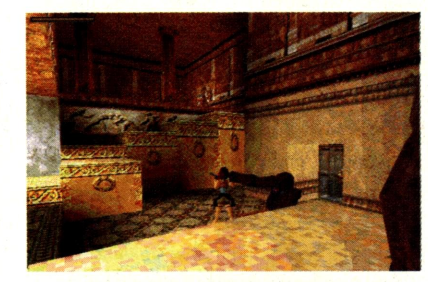


Archäologische Zeitreise

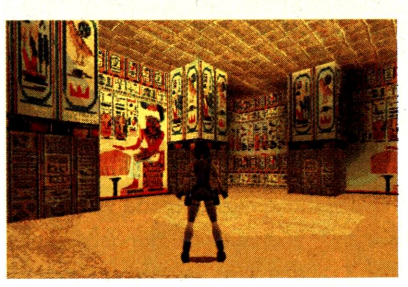
Auf Ihrem Fußmarsch durch die 15 Levels besucht Lara gigantische Bauwerke verschiedener untergegangener Zivilisationen. In mühsamer Handarbeit mußten die Grafiker antike Säulen, Hängebrücken und hunderte weiterer, zeittypischer Baustilelemente zusammenschustern. Das Ergebnis sind vier „Welten", die so lebensecht wirken, wie in keinem Spiel zuvor.



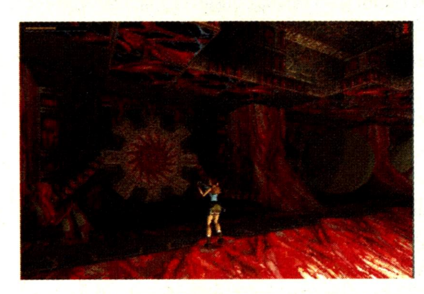
Vilcabamba
Versteckt im peruanischen Regenwald liegen die Ruinen einer untergegangenen Inka-Zivilisation. In Vilcabamba trifft Lara auf Wölfe, Bären, Fledermäuse, Riesenechsen und andere Untiere.



Labyrinth
Das Goldene Zeitalter der griechisch-römischen Zeitepoche spiegelt sich in den hohen Säulenbauten der Labyrinth-Welt. Lara begegnet hier unter anderem Löwen, Krokodilen und Affen.



Ägypten
Jahrhundertelang sind die Pyramiden des ägyptischen Szenarios nicht mehr betreten worden. Um die Sphinx zu finden, muß man Pumas, Alligatoren und mystische Gestalten besiegen.



Atlantis
Hier haben die Designer ihre Phantasien voll ausleben können. Da Atlantis bekanntlich nie existiert hat, bergen diese Pyramiden-Bauten auch für beschlagene Archäologen viele Überraschungen.

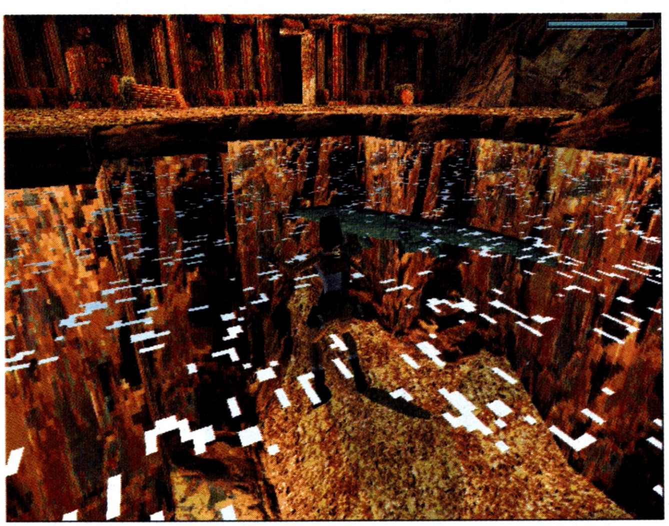
Levelaufbau mit seinen versteckten Fallen und immensen Höhenunterschieden die eigentliche Herausforderung dar. Nur für Spieler, die den Umgang mit allen akrobatischen Moves gut beherrschen, stellen die gigantisch großen Levels keine Sackgassen dar. Oft genug sind schmale Kanten, treppenartig angeordnete Felsformationen oder kleine Schlupflöcher im Stein die einzige Möglichkeit, den nächsten Raum zu erreichen. Als nicht minder trickreich erweisen sich Geheimtüren, die nur durch das Betätigen bestimmter Wandschalter zu öffnen sind, morsche Plattformen, die bei zu starker Belastung unter der Heldin zusammenbrechen, oder riesige Granitkugeln, die - einmal losgelassen - alles niederwalzen, was sich ihnen in den Weg stellt. Das Repertoire an derartigen Hinterhältigkeiten ist groß: von riesigen Steinhämmern, Damokles-Schwertern und Giftpfeilen bis hin zu wassergefluteten Gängen, deren Länge exakt auf Laras Atemluft-Vorrat abgestimmt wurde, ist alles dabei, was eine Gänsehaut erzeugt. Was speziell die Grafikfreaks freuen wird: all diese Grausamkeiten wurden in eine 3D-Engine verpackt, die in puncto Schnelligkeit und Detailreichtum objektiv von keinem momentan erhältlichen Spiel übertroffen wird. Weniger schön sind freilich die gelegentlichen Darstellungsfehler, denen wir einen Extrakasten auf diesen Seiten gewidmet haben.

Der Sprung in die Löwengrube

Im Gegensatz zu anderen 3D-Actionspielen sind einfache, senkrechte Wände eine echte Seltenheit. Und obwohl die zahlreichen Felsvorsprünge, Klettergriffe und Abgründe eine echte Zierde sind, sind sie keineswegs nur Verzierung. Eigentlich ist fast jeder hochgelegene Felsvorsprung für das Weiterkommen irgendwie wichtig - selbst wenn er den Designern nur als Ablageplatz für die spärlich verstreuten Verbandskästen oder Zusatzmagazine dient. Die Leistungsfähigkeit ihrer Grafik-Engine wurde von den Programmierern auch nach allen Regeln



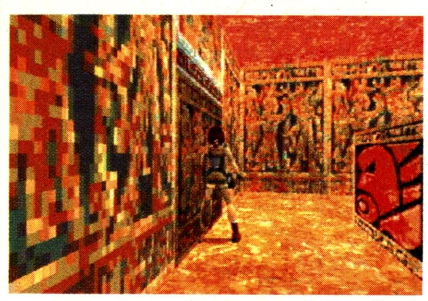
Ein typischer Wandschalter - wenn er umgelegt wird, öffnet ein versteckter Mechanismus eine Tür oder ein Gitter an anderer Stelle im Level.



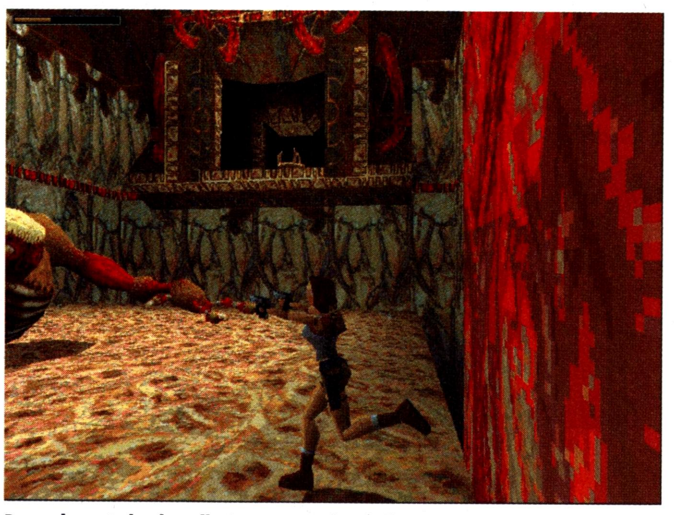
Da Lara ihre Pistolen im Wasser nicht benutzen kann, sollte sie schnellstmöglich zurück ans Ufer schwimmen. Ansonsten hat sie hier keine Chance.



Grafik-Bugs

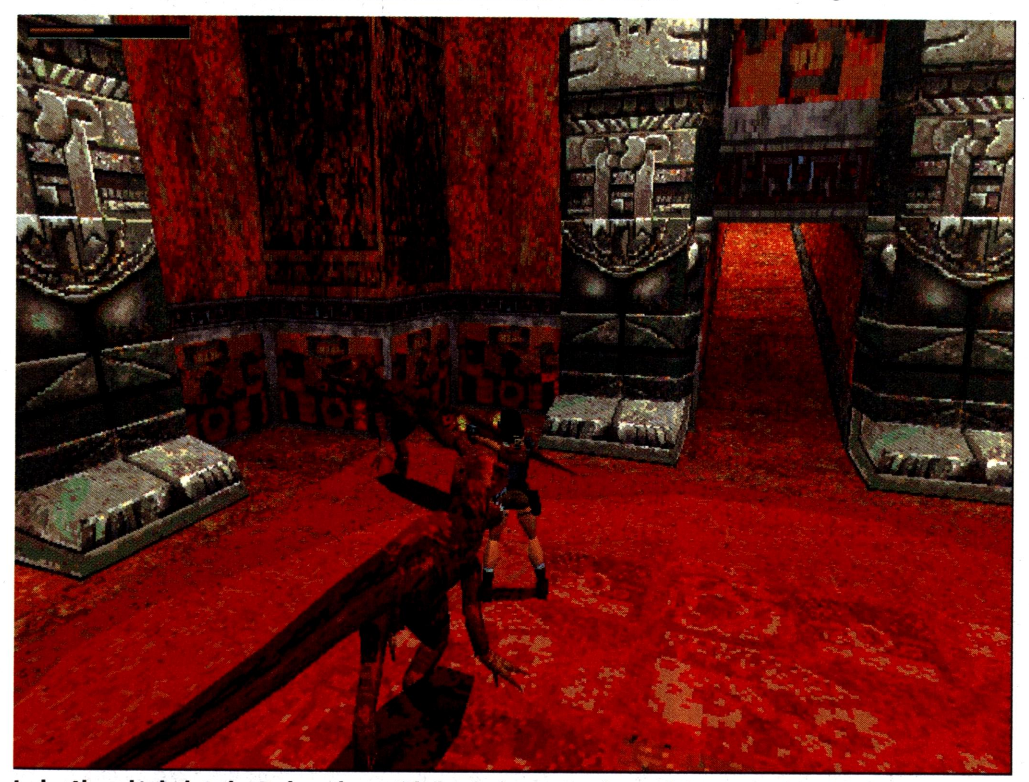


Zu unserem Glück sind den Designern wenigstens in einigen Routinen der Grafik-Engine ein paar Patzer passiert - denn wo hätten wir sonst den Hebel der Kritik ansetzen sollen? Um es gleich vorwegzunehmen: die gelegentlichen Darstellungsfehler an den Felswänden sehen zwar nicht schön aus, beeinflussen die Spielbarkeit aber in keinster Weise. Aufgrund der großen Zahl gleichzeitig angezeigter Texturen kommt es in Tomb Raider regelmäßig vor, daß einige von ihnen nicht korrekt wiedergegeben werden oder ganz fehlen. Der Effekt ist, daß Lara an einigen Türen und Wänden teilweise im Fels „verschwindet" oder scheinbar im leeren schwebt, wo sie auf einer Plattform stehen sollte. Noch seltener als die vorgenannten Fälle sind Spielsituationen, in denen beispielsweise Verbandskästen durch Felswände hindurchscheinen. Da solche Darstellungsfehler - auch Z-Buffering-Fehler genannt - durch Ergebnisrundungen in den 3D-Routinen bedingt sind, ist mit einer Behebung durch einen Bugfix auch nicht zu rechnen. Der Rechenaufwand würde bei einer „genaueren" Kalkulation der Polygonkoordinaten nämlich so extrem ansteigen, daß die Grafik dadurch unspielbar langsam werden würde.



Besonders eindrucksvolle Szenen ergeben sich, wenn Lara während des Laufens ihre Waffen zieht. Schießen kann sie sogar inmitten eines Sprungs.

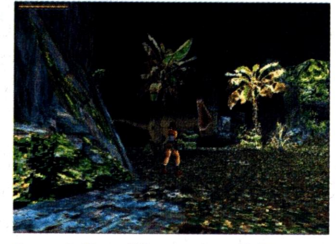
der Kunst ausgenutzt - im Grunde genommen sieht kein Raum in Tomb Raider aus wie der andere. Die vielen Ideen, die in das Level-Design einflossen, passen thematisch gut in die vier übergeordneten Schauplätze: Während in der Inka-Welt tosende Wasserfälle und zerstörte Hängebrücken den Weg versperren, findet man in der griechisch-römischen Katakomben-Landschaft riesige, verlassene Arenen, Löwengruben und Verweise auf Figuren der damaligen Mythologie (Damokles, Atlas usw.). Typisch orientalische Züge trägt die Grafik anschließend in der altägyptischen Welt, wo das Schieben oder Ziehen von Felsblöcken sowie das Umlegen von Schaltern eine Schlüsselrolle einnimmt. Bei der Darstellung der inneren Räume von Atlantis mußten die Designer ihre Phantasie schließlich gar nicht mehr zügeln: hier tauchen surrealistische Fallenkonstruktionen und die eingangs erwähnten Fabelwesen (z. B. superstarke Minotauren) auf. Bevor man sich mit solchen Endgegnern herumschlagen muß, geht es in den ersten Leveln (Inka-Welt) aber noch relativ behutsam zur Sache. Vereinzelt auftauchende Wolfsrudel, Bären und Fledermäuse lassen dem Spieler genug Zeit, sich an die beiden Pistolen zu gewöhnen, die Lara nach einem Druck auf die Leertaste zieht. Apropos „Bewaffnung": um den Schwierigkeitsgrad nicht grundlos in schwindelerregen-



In der Abgeschiedenheit des Dschungels von Vilcabamba konnten auch urzeitliche Riesenechsen überleben.



Guten Appetit! Die Saurier sind dumm - dafür aber hungrig und flink.



Jump & Run: Mit wenigen Schüssen läßt sich ein T-Rex nicht erledigen.



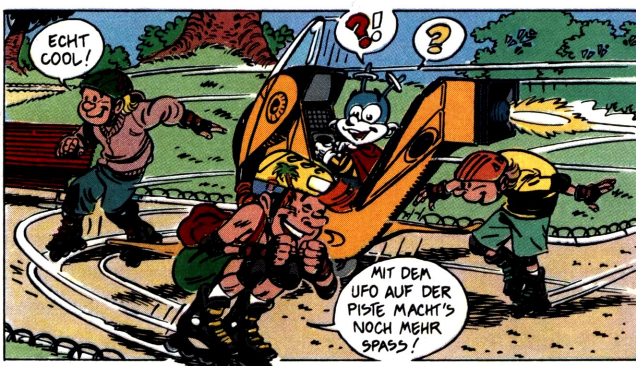
Als amphibische Lebensform trifft man Krokodile auch im Trockenen.

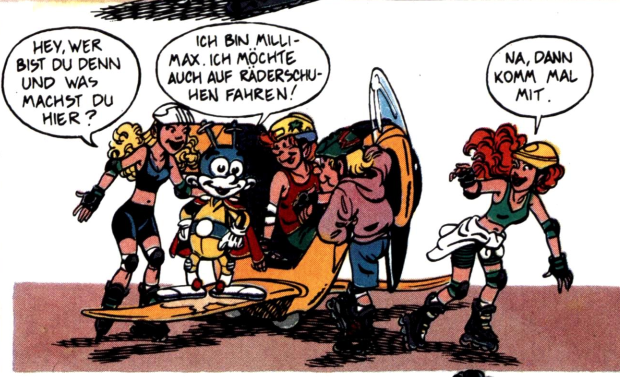






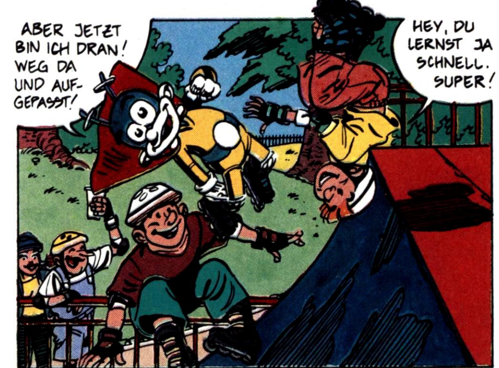




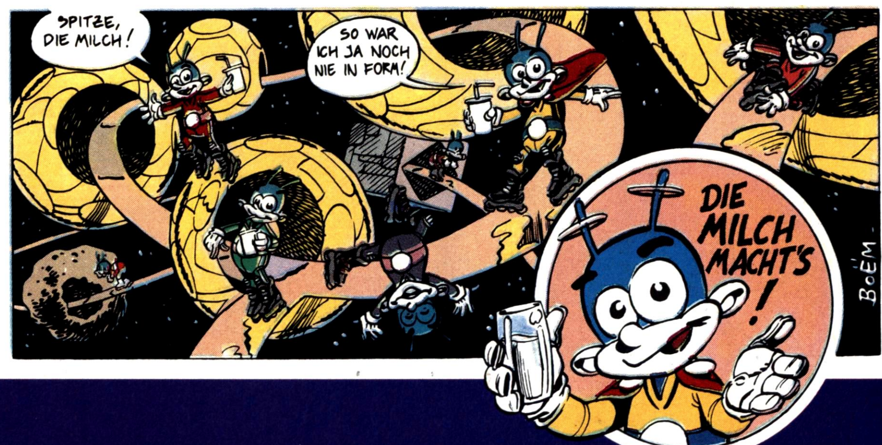














FINANZIERT AUS MITTELN DER
EUROPÄISCHEN GEMEINSCHAFT
(Verordnung (EG) Nr. 3582/93)





Unter Wasser erwarten den Spieler oft zeitkritische Stellen. Hier muß ein Schalter umgelegt werden, bevor der knappe Sauerstoff ausgeht.

de Höhen zu treiben, verpaßte man Lara einen nie zur Neige gehenden Munitionsvorrat. Das gilt zumindest für die Pistolen - alle anderen Waffen (Schrotflinte, Uzi etc.) benötigen „konventionelle" Munition, die vorwiegend in den Secret Areas zu finden ist. Da der Spieler während der Kämpfe schon mit Sprüngen ([ALT-GR]+Cursortasten) und anderen Ausweichbewegungen (Schulterrollen, Sidestep usw.) beschäftigt ist, wird ihm das Zielen erspart: sobald der Kampfmodus aktiviert ist (Leertaste), verfolgt Lara ihr Ziel vollautomatisch.
Obwohl der Gedanke, wilde Tiere zu erschießen, für den typischen 3D-Action-Spieler vielleicht nicht gerade verlockend sein mag, kommt der Verzicht auf allzu „menschliche" Gegner dem Spielspaß nur entgegen: Jedes wilde Tier hat spezielle Fähigkeiten und Angriffstaktiken, auf die Lara sich von Level zu Level neu einstellen muß.

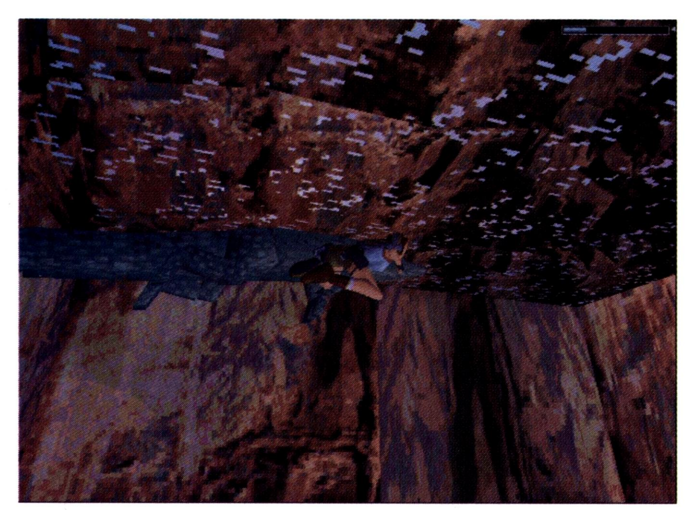
Intelligente, dreidimensionale Gegner

Wölfe beispielsweise greifen bevorzugt im Rudel an und ziehen sich bei Gefahr um einige Meter vom Spieler zurück. Urzeitliche Tyrannosaurier rennen völlig kopflos auf Lara zu, während die Gorillas - mit einer relativ hohen Computer-KI - ihr sogar auf Felsvorsprünge folgen. Genau wie die Hauptfigur sind alle Bestien als echte 3D-Figuren aus Polygonen und Texturen zusammengesetzt, was sie genauso realistisch aussehen läßt wie die Gegner aus id-Softwares vor kurzem indizierten Spiel. Auf die Hardware-Anforderungen muß dies allerdings auch ü ertragen werden: ein Pentium-Rechner mit 100 MHz ist die Mindestausstattung, falls man im SVGA-Modus (niedrige Detailstufe) einigermaßen flüssig spielen will. Weniger spektakulär als die Grafik ist die Sounduntermalung: die im Hauptmenü eingespielte Orchestermusik wird im Spiel leider nicht fortgeführt. Lediglich einige szenariotypische Geräuscheffekte (tosender Wasserfall, Dschungelvögel usw.) untermalen Laras Laufgeräusche. Im Gegensatz zur SEGA-Saturn-Version, die wir parallel zum diese Test ebenfalls unter die Lupe genommen haben, ist man bei Tomb Raider PC nicht auf einige, wenige Save-Kristalle - also Stationen, an denen das Spiel gespeichert werden kann - beschränkt. Da man in brenzligen Situationen sofort per Hotkey abspeichern kann, ist der Schwierigkeitsgrad etwas humaner als auf den 32 Bit-Konsolen.

Thomas Borovskis ■

Statement

Der Versuch, dieses Spiel mit anderen modernen Vertretern des 3D-Action-Genres zu vergleichen, kommt einer Quadratur des Kreises nahe: Von gelegentlichen Clipping-Fehlern abgesehen, besitzt Tomb Raider zwar alle technischen Vorzüge, die man von einem bekannten id-Spiel gewohnt ist. Allerdings setzt Tomb Raider die Meßlatte in fast allen Belangen ein Stückchen höher. Die klug durchdachte Tastatursteuerung mit ihren vielen Kombinationsmöglichkeiten geht dem Spieler sofort in Fleisch und Blut über - und trotzdem fragt man sich im zehnten oder elften Level immer noch, welcher akrobatische Move an dieser und jener Stelle wohl der angebrachteste sei. Hinzu kommt die phantasievolle Levelgestaltung, die an manchen Stellen bis auf den Zentimeter auf Laras Bewegungsfähigkeiten angepaßt wurde. Unfaire Stellen, wie zeitkritische Jump & Run-Einlagen oder unsichtbare Todesfallen, halten sich in Grenzen - an vielen Stellen hat der Spieler sogar drei oder mehr Möglichkeiten, schwierige Passagen auf seine eigene Art zu lösen. Beachtlich ist der Spannungsbogen, der eigentlich an keiner Stelle des Spiels abreißt. Kein simples Geballere, sondern eine geniale Mischung aus Action, Plattform-Game und einer Prise Adventure. Meiner Meinung nach ist Tomb Raider das innovativste Actionspiel des Jahres!



Auf Kämpfe sollte man sich unter Wasser nicht einlassen. Falls plötzlich Tiere auftauchen, sollte man diese vom Ufer aus bekämpfen.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur ●
● SVGA	Maus ●
● DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster ●
HD 2 MB	General Midi
CD 200 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 60, 8 MB RAM, Local-Bus-SVGA, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 120, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Action

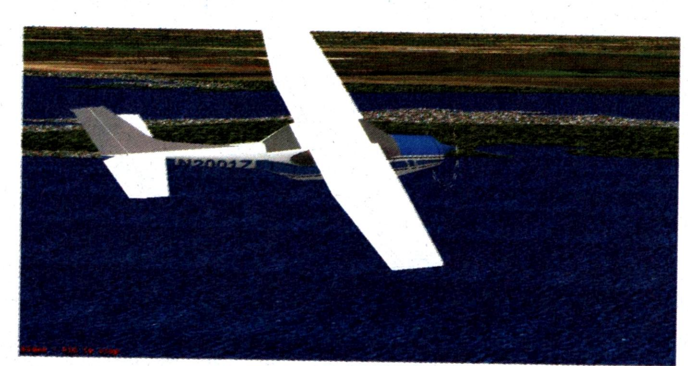
Grafik	90%
Sound	58%
Handling	92%
Spielspaß	**90%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Core Design/Eidos
Preis	ca. DM 100,-
Release	November

Seit nunmehr 14 Jahren ist der Microsoft Flugsimulator in verschiedenen Versionen auf dem Markt präsent und genießt den Ruf, eines der realistischsten Programme auf diesem Sektor überhaupt zu sein. Da verwundert es nicht, daß eine spezielle Win 95-Version nicht ausbleiben konnte.

MS Flight Simulator für Windows 95

Flugveteran



Wie üblich, kann man seinen Flieger auch unter Win 95 in der Außenansicht bewundern. Der Fortschritt in der Grafik hält sich dabei in Grenzen.



Auch im Win 95-Flugsimulator kann man nicht unbedingt von photorealistischer Grafik sprechen.



Es ist durchaus reizvoll, die verschiedenen Tageszeiten und Wetterbedingungen durchzuprobieren.

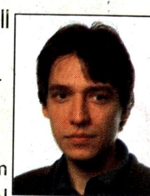
Als 1993 der Flight Simulator 5.0 herauskam, verblüffte er die Fans vor allem mit seiner für damalige Begriffe „photorealistischen Grafik", in der auf bunten Pixel-Patchwork-Teppichen einige markante Gebäude etwas deutlicher zur Geltung gebracht wurden. Nach dem Erscheinen des grafisch überlegenen Flight Unlimited geriet MS Flight ein wenig ins Hintertreffen und versucht nun, unter Windows 95 wieder Boden gut zu machen. Sicher, die Terraindarstellung ist mit ihren 640 x 480 Pixeln eine Spur detaillierter geworden, kann aber immer noch nicht vollends überzeugen. Ungeschlagen bleibt der MS Flight Simulator allerdings nach wie vor in Sachen Realismus und Optionenreichtum. So ließ Microsoft die verwendeten Flugmodelle von anerkannten Spezialisten absegnen und versah den Flugsimulator Windows 95-gerecht mit üppigen Online-Hilfefunktionen.

Neue Features

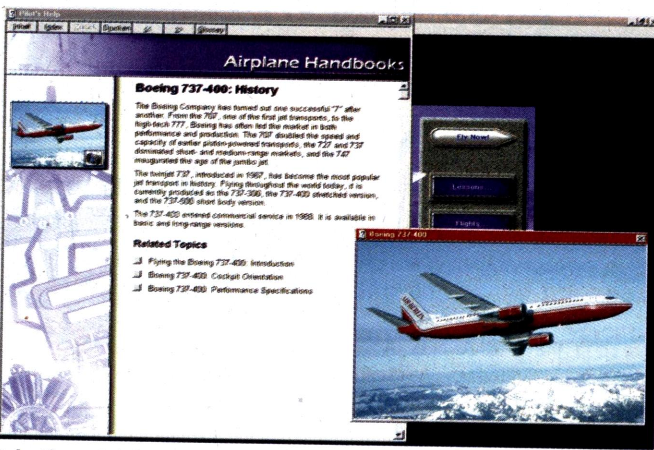
Neben der etwas aufgemöbelten Grafik glänzt der neue MS Flugsimulator mit einer ganzen Reihe von neuen Elementen, die das Programm gegenüber dem Vorgänger erheblich aufwerten - allen voran die beiden neuen Flugzeuge Boeing 737-400 und Extra 300S. Darüber hinaus wurden einige der bisher separat erhältlichen Scenery-Add-ons mit auf die CD gebrannt, so z. B. New York und Paris, und der Anfänger kann sich in neuen interaktiven Flugstunden in die Geheimnisse der Luftfahrt einweihen lassen. Besonders angenehm macht sich das aufgeräumte Win95-Interface bemerkbar, mit dessen Hilfe auch Einsteiger in kürzester Zeit ohne extensive Handbuch-Lektüre die ersten Runden am Himmel drehen können. In Sachen Performance hat der Flight Simulator ebenfalls deutlich zugelegt - Microsoft optimierte die Engine für den Pentium-Prozessor, so daß nun etwas höhere Frame-Raten möglich sind. Deutlich verbessert präsentiert sich auch der Sound, der jetzt bei jeder Maschine fast täuschend echt die charakteristische Geräuschkulisse liefert.

Herbert Aichinger ■

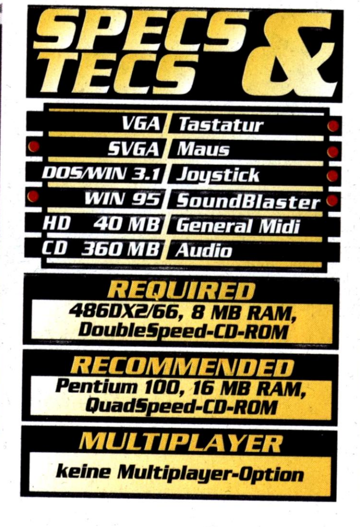
Statement



Aufatmen bei all denen, die den MS Flight Simulator 5.0 unter Windows 95 nicht richtig zum Laufen brachten! Zunächst erscheinen die Fortschritte der neuen Version keineswegs als bahnbrechend, bei genauerem Hinsehen bietet die Win 95-Variante jedoch genügend Innovationen, um auch den 5.1-Besitzern ein Update ans Herz zu legen.



Sehr übersichtlich und attraktiv aufbereitet präsentiert sich die neue Online-Hilfe, die auch alle erdenklichen Hintergrundinformationen liefert.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 40 MB	General Midi
CD 360 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Flugsimulation

Grafik	75%
Sound	70%
Handling	85%
Spielspaß	77%

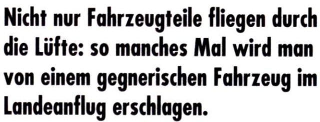
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Microsoft
Preis	ca. DM 120,-
Release	November


Verrückte Abenteuer gegen Langeweile
SPIELEN SIE TOONS?
Bud Tucker in DOUBLE TROUBLE
BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE
Du übernimmst die Rolle von Bud Tucker, einem Teenager und echt coolen Typen aus Muddy Creek. Als der Professor, der Oberexzentriker dieses Städtchens, entführt und sein Duotronischer Replikator gestohlen wird, hängt es allein von Bud ab, die Welt vor dem kriminellen Genie Richard Tate zu retten! Buds einzige Spur ist ein Streichholzheftchen aus dem zwielichtigen Stripperschuppen „Big Al´s", das am Tatort gefunden wurde. Buds Abenteuer führen ihn nach Barryville, wo er bei dem Versuch, den Professor zu befreien, auf allerlei merkwürdige abgedrehte Figuren und Situationen trifft. Wird Bud es schaffen?
TEL 0621-48286-700
INFO-LINE
FAX 0621-48286-710
Unverbindliche
49,95 DM
Preisempfehlung
MUTATION OF J.B.
THE MUTATION OF J.B.
Ein Professor wird von Außerirdischen entführt. Doch bevor unser Gelehrter von seinen Kidnappern erwischt wurde, beging er bei einem seit langem geplanten Experiment einen weitreichenden Fehler: Aus Versehen verwandelte er den kleinen Johnny Burger (J.B.) in ein Schwein! Diese tierische Gestalt gefällt J.B. überhaupt nicht, wollte er doch nur ein paar nette Ferientage mit seinem Cousin verbringen. Doch das Angebot, für die Aufbesserung seiner Urlaubskasse an dem wissenschaftlichen Experiment teilzunehmen, konnte er einfach nicht ausschlagen. Tja, jetzt bleibt ihm nichts anderes übrig, als sich auf die Spur des Professors zu machen. Bei seinen Abenteuern im Laboratorium, mit Verbrechern und Außerirdischen muß der unsterbliche J.B. so manches Rätsel lösen, um in sein altes Leben zurückzufinden.
Unverbindliche
49,95 DM
Preisempfehlung
Compuserve: go topforum
http://www.topware.com
GUTE SOFTWARE PREISWERT!
TopWare

Destruction Derby 2

Zerstörungswut

Mit der ersten Ausgabe von Destruction Derby konnte Psygnosis einen echten Hit auf dem PC landen. Mit neuen Strecken, realistischerem Fahrverhalten und Windows 95-Unterstützung soll der Nachfolger die Spielergemeinschaft ein weiteres Mal für die martialische Fahrsimulation begeistern.



Nicht nur Fahrzeugteile fliegen durch die Lüfte: so manches Mal wird man von einem gegnerischen Fahrzeug im Landeanflug erschlagen.



In insgesamt vier Bowls kann man sich Gefechte ums blanke Überleben liefern. Die runden Plätze eignen sich nur zum gegenseitigen Zerstören.



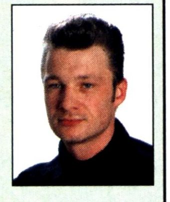




Las Vegas bei Nacht: Vor den Spielkasinos ist die Hölle los (oben). Neue Feuer- und Raucheffekte sorgen bei langsamer Fahrt für wenig Durchblick (Mitte). Selbst mit fehlenden Reifen kann man sich noch bis ins Ziel retten (unten).

Wie bisher auch, geht es bei Destruction Derby 2 weniger darum, möglichst als erster über die Ziellinie mehr oder weniger anspruchsvoller Rennstrecken zu fahren, als vielmehr den virtuellen Zuschauern spektakuläre Crashs zu bieten. Für jeden 360-Grad-Dreher, den man bei einem der 19 Konkurrenzfahrzeuge verursacht, erhält man 50 Punkte, für 180-Grad- oder 90-Grad-Dreher entsprechend weniger. Daß Destruction Derby durchaus auch den Taktiker anspricht, verdeutlicht auch die Punktverdopplung, die es für einen Crash mit dem führenden Fahrzeug gibt. Es ist also durchaus möglich und sinnvoll, sich in einer ruhigen Ecke auf die Lauer zu legen, um vorbeifahrende Autos „abzuschießen". Knapp 300 Punkte benötigt man für einen Sieg, was nur auf den ersten Blick eine leicht erreichbare Summe zu sein scheint. Im Gegensatz zum ersten Teil von Destruction Derby wurde den Fahrzeugen ein echtes amerikanisches Fahrmodell verpaßt, was nichts anderes heißt, als daß auf Spurtreue und Bodenhaftung völlig verzichtet wurde. Die drei Fahrzeugtypen schaukeln sich sogar bei Lastwechseln auf, es ist also problemlos möglich, daß ein einziger Lenkfehler zu einem selbstverschuldeten Crash führt. Die neu eingeführte Physik erlaubt nun auch

Statement



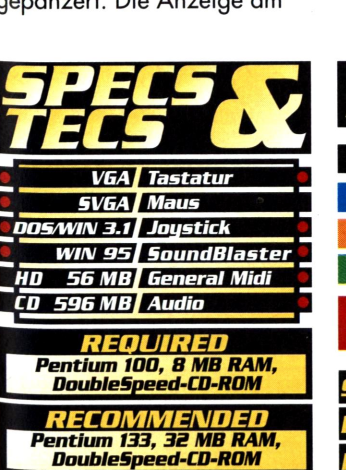
Ein realistisches Fahrmodell in einem Action-Rennspiel wie Destruction Derby? Sorry, Psygnosis, aber das gehört hier einfach nicht hin. Trotz der wunderschönen Grafiken und der gut designten Strecken kann das Spiel seinem Vorgänger längst nicht das Wasser reichen, leider wurde nicht einmal ein echter Mehrspieler-Modus integriert. Als Stock-Car-Simulation mag Destruction Derby 2 noch durchgehen, als Actionspiel ist es einfach zu schwierig.

Sprünge und hochschleudernde Fahrzeuge. Auf den insgesamt sieben Strecken finden sich einige Schanzen, die nur bei perfekter Anfahrt eine gelungene Landung garantieren - anderenfalls begeistert man die Zuschauer mit Schrauben und Drehflügen, die nicht selten mit einer Dachlandung enden. Konnte man bei Destruction Derby auch als ungeübter Fahrer Punkte sammeln, so sollte man sich nun erst einmal einige Tage Zeit nehmen, um sein Fahrzeug beherrschen zu lernen. Auch ertragreiche Karambolagen sind nun weitaus schwieriger, da die unfallträchtigen Kreuzungen von den Rennstrecken entfernt wurden.

Schadensbegrenzung

Selbstverständlich lassen sich nicht beliebig viele Karambolagen durchführen, schließlich ist das eigene Fahrzeug nicht gepanzert. Die Anzeige am unteren rechten Bildrand informiert über den Status des Fahrzeugs: je stärker die sechs Anzeigen leuchten, desto mehr sollte man sich vor weiteren Beulen in acht nehmen. Einmal pro Rennen kann man an die Box fahren und innerhalb von nur fünf Sekunden seine Schäden beheben. Völlig intakt aus der Box zu kommen, ist selbst bei leichteren Schäden völlig unmöglich. Grafisch orientiert sich Destruction Derby 2 am Mittelfeld des Rennspielgenres: auf einem Pentium 100, die offizielle Mindestanforderung, ist der VGA-Modus in allen Details zu fahren. Um auch SVGA mit einem nicht zu nahen Horizont genießen zu können, sollte der Prozessor jedoch eine Klasse darüber liegen. Für eine ausreichend aggressive Stimmung sorgt der Metal-Soundtrack, der auch Heavy-Abgeneigten ins Blut gehen dürfte.

Harald Wagner ■



RANKING

Rennspiel	
Grafik	65%
Sound	73%
Handling	70%
Spielspaß	**72%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Psygnosis
Preis	ca. DM 100,-
Release	Dezember 1996

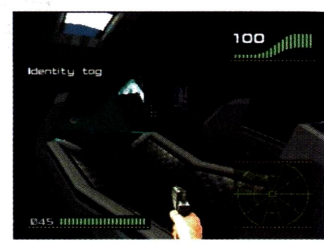
Ganze vier Jahre mußten Science Fiction-Fans auf ein offizielles Spiel zur erfolgreichen Kinoserie warten. Powerfrau Lieutenant Ripley hat es schließlich aber doch noch geschafft: die Alien-Jagd zum Mitspielen ist seit November für PC, Saturn und PlayStation erhältlich.

Alien Trilogy

Nachzügler



Die Feuerwand wird den Aliens sicher nicht gut bekommen. Am „Motion Tracker" rechts unten erkennt man, ob Biester in der Nähe sind.



Die Pistole ist die einzige Waffe, die man zu Spielbeginn besitzt. Weitere müssen gefunden werden.



Hier nicht zu sehen: die Kugeln fliegen nur im Schneckentempo.

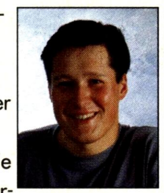
Sie wollen Ihren Kindern etwas mitbringen? Dann nehmen Sie doch Alien Trilogy - denn da haben Sie gleich drei Filme in einem! Tatsächlich orientiert sich der Action-Shooter am Stoff aller drei Alien-Filme. In über 30 düsteren Levels gehen Sie - wie einst Ripley - auf die Jagd nach außerirdischen Kreaturen. Die grafische Aufmachung und die Ausstattung erinnern an 3D-Action-Kost von durchschnittlicher Qualität: Gespielt wird aus der Ich-Perspektive, insgesamt stehen fünf unterschiedlich starke Waffen zur Verfügung und die Steuerung weicht ebenfalls nicht weit von der Norm ab. Da Acclaim sich die Original-Lizenz der Kinoreihe sichern konnte, sehen sowohl die Aliens als auch das Inventar der „besuchten" Raumstationen so aus, wie man sie aus dem mittlerweile vier Jahre alten Film in Erinnerung hat. Interessant ist der vielfältige Missionsaufbau, der aus allen drei Streifen willkürlich zusammengesetzt wurde. Beispielsweise geht es nicht nur darum, alle im Gebäudetrakt befindlichen Aliens aufzuspüren und abzumurksen, sondern bestimmte Wege für nachrückende Truppen freizuschlagen.

Tolle Atmosphäre - technisch eher Mittelmaß

Genau wie im Kino gehört ein Bewegungsmelder zu Ihrer Grundausrüstung. Auf den ist der Spieler auch oft genug angewiesen, denn an Gegnern herrscht kein Mangel. Die eklig aussehenden Aliens kommen - je nach Alter - in verschiedenen Formen vor: Relativ harmlos sind da noch die spinnenähnlichen Facehuggers, denen mit einem Schuß aus der 9-Millimeter beizukommen ist. Etwas härter wird es dann, wenn man auf Bestien der ausgewachsenen Sorte trifft - da sollte vorsichtshalber gleich zum Flammenwerfer gegriffen werden. Gentypisch sind die einzelnen Szenarien mit Bonusgegenständen gespickt, etwa Medi-Packs oder bessere Ausrüstungsteile. Eine recht seltsame Dreingabe für Multiplayer-Freaks sind zehn Levels, in denen Ripley gar nicht vorkommt.

Thomas Borovskis ■

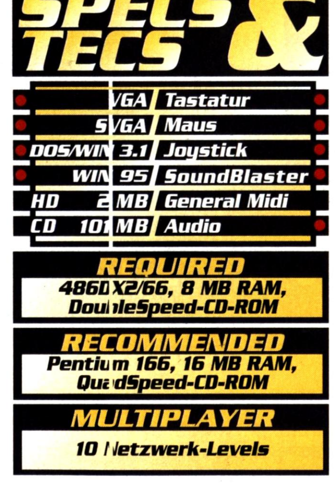
Statement



Selbst ein Alien-Fan bekommt hier gemischte Gefühle. Auf der einen Seite stehen Features wie die gute Gegner-KI, die erstklassige Spielmusik und die spannende Atmosphäre. Auf der anderen Seite nerven das seltsame Gehüpfe der Spielfigur, die unrealistischen Schüsse sowie die fürchterlich pixeligen Alien-Sprites. Wer kein Sammler von Aliens-Artikeln ist, sollte zu Konkurrenzprodukten greifen.



Die charakteristische Hinterhältigkeit der Aliens wurde sehr gut aus dem Film übernommen. Sie springen den Spieler an, umschleichen ihn usw.



RANKING

Action	
Grafik	65%
Sound	82%
Handling	70%
Spielspaß	64%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Acclaim
Preis	ca. DM 100,-
Release	November

she really wants it



KOMPLETT DEUTSCHE VERSION





So your guys wonna be cowboys: Nailmi und Wydoncha Jugg haben sich für ihre heiße Bühnenshow einen wackeren „Freiwilligen" herausgepickt.

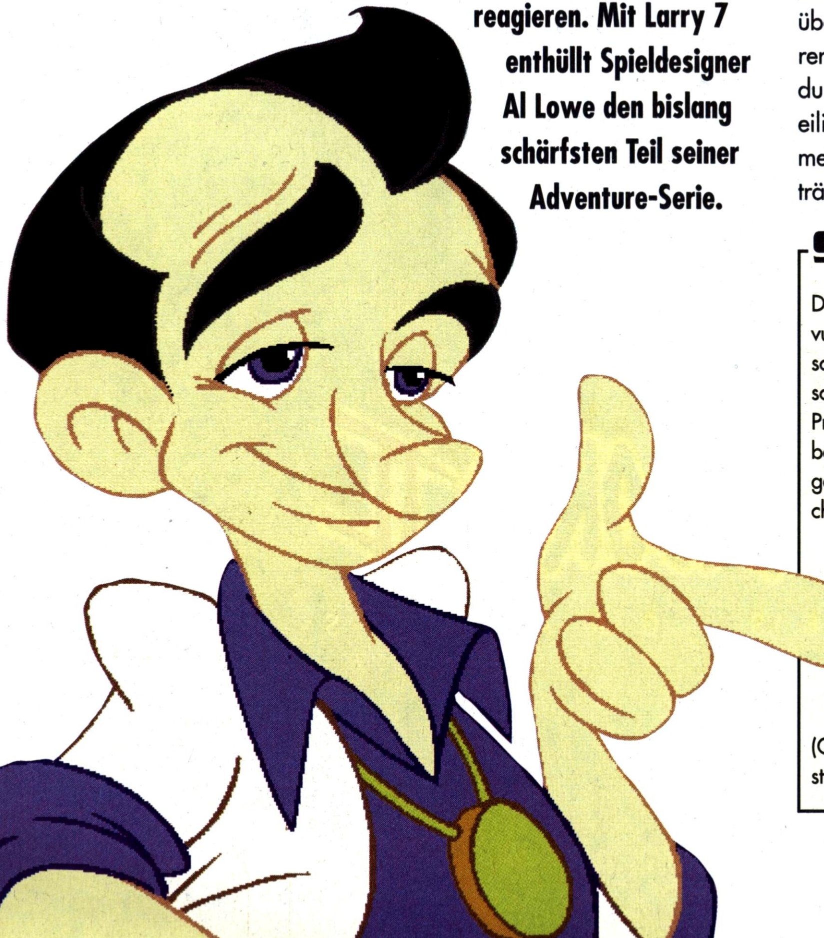


Wenn man der Bibliothekarin „Victorian Principles" die richtige Lektüre untermogelt, wird aus ihr in kürzester Zeit die unersättliche Vicky.

Leisure Suit Larry 7: Sail For Love

One-Night-Stand

Let's talk about sex, baby: Als Teilnehmer einer luxuriösen Kreuzfahrt hat Larry Laffer alles im Griff auf einem sündigen Schiff. Schließlich tummeln sich an Bord des Ozeanriesen MS Bouncy genügend Opfer der Kategorie „Hochgeschlitzt & Tiefdekolletiert", die allerdings nur mit dezenter Begeisterung auf den windigen Playboy und seine Standard-Anmachsprüche (vor denen jede bessere Jugendzeitschrift warnt) reagieren. Mit Larry 7 enthüllt Spieldesigner Al Lowe den bislang schärfsten Teil seiner Adventure-Serie.



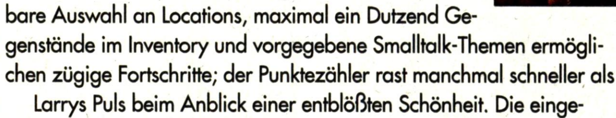
Gegensätze ziehen sich aus: Auf der einen Seite langbeinige Beauties mit üppiger Oberweite, auf der anderen ein etwas zu kurz geratener Mittvierziger mit einem Gesicht, das nur eine Mutter lieben kann. Da hilft alles nix - der Weg in die Koje des weiblichen und ausgesprochen attraktiven Käptns führt nur über ein halbes Dutzend anderer Frauen, die sich wahlweise durch ausdauerndes Gelaber, eiligst herbeigeschaffte Aufmerksamkeiten oder niederträchtige Tricks rumkriegen lassen - Larry ist also noch ganz der alte. Derselbe Polyester-Anzug, derselbe Haarschnitt, dieselben Kalauer. Das sind aber auch die einzigen Gemeinsamkeiten mit den fünf vorangegangenen Larry-Folgen, denn ansonsten wurde das Konzept völlig umgekrempelt.

The Beauties and the Beast

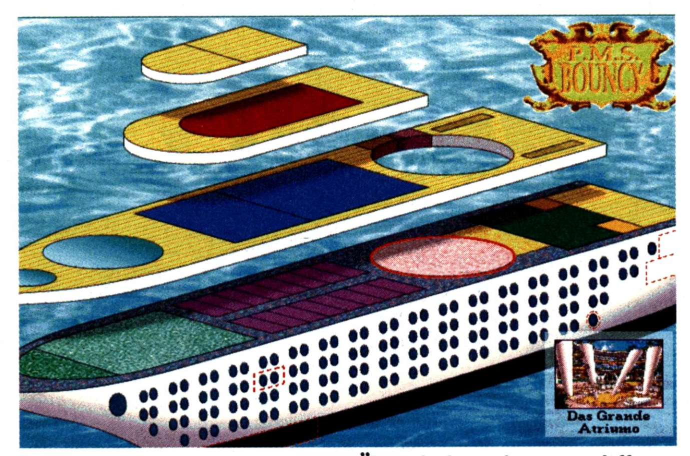
Das fängt bereits bei der Grafik an, die mit SVGA-Animationen in Zeichentrick-Qualität ein stimmiges Ambiente abgibt. Scrolling à la King's Quest 7

Statement

Der neue Larry - noch frecher, noch schlüpfriger, noch vulgärer als alle bisherigen Folgen. Und leider viel zu schnell durchgespielt: wer konsequent dabeibleibt, schafft Larry 7 problemlos an einem Wochenende, Profis noch schneller. Woran liegt's? Eine überschaubare Auswahl an Locations, maximal ein Dutzend Gegenstände im Inventory und vorgegebene Smalltalk-Themen ermöglichen zügige Fortschritte; der Punktezähler rast manchmal schneller als Larrys Puls beim Anblick einer entblößten Schönheit. Die eingeschworenen Fans werden trotzdem positiv überrascht sein von der bestechenden Logik der meisten Puzzles, dem Wortwitz (zumindest in der englischen Version), der erstmals live eingespielten Hintergrundmusik und dem handlichen Interface, das nicht nur innovativ, sondern auch höchst praktikabel ist.

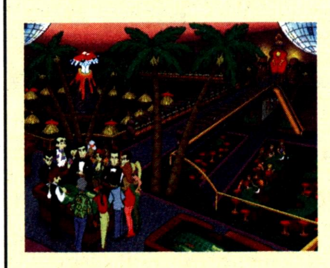


Ein denkbar „erwachsenes" Adventure also, das aber qualitativ (Grafik, Rätsel, Humor) eine Genialitäts-Klasse unterhalb eines Toonstruck oder Down in the Dumps rangiert.

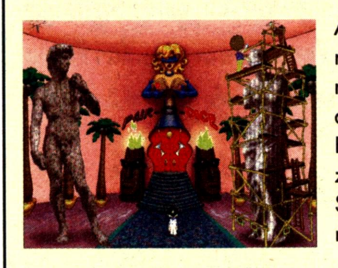


Praktisch: Dank der überaus nützlichen Übersichtskarte des Traumschiffs ist jede Location nur einen Mausklick entfernt.

Typisch Larry



Das Problem: Der Roulette-Tisch ist komplett von Glücksrittern umlagert. Am Kalten Büffet schaufelt er ein paar Löffel Bohnen-Dip in sich hinein und kehrt ins Casino zurück, wo er ... okay, Sie ahnen es. Panikartig verläßt das Publikum den Saal.



Am Eingang des Casinos wird gerade eine riesige Statue aus Souvenir-Würfeln errichtet, die Larry durch die Entfernung zweier loser Exemplare am Fuß der Skulptur zum Einsturz bringt. Auf einem Schwarzen Brett findet er eine Information über präparierte Würfel.



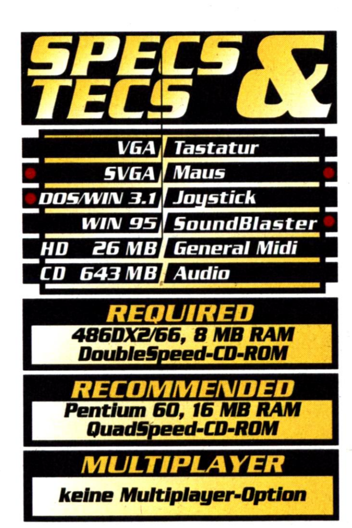
Mit dem extra-rauhen Toiletten-Papier aus Larrys Kabine werden die Würfel manipuliert. Damit gewappnet, gewinnt er nicht nur einen Stapel Chips, sondern auch das Interesse von Dewmi Moore, die ihn zu einer Privat-Partie „Strip Dice" auf ihr Zimmer einlädt.

aus gleichem Hause fehlt allerdings, und auch das Scaling läßt zu wünschen übrig, da sich der Hauptdarsteller stellenweise in seine Pixel auflöst, sobald er sich auf den Betrachter zubewegt. Gleichzeitig fehlen Sequenzen für Fehlversuche; stattdessen werden Sie mit einem der dreieinhalb Standard-Körbe vom Off-Sprecher abgefertigt. Selbst wenn Larry einen Gegenstand aufnimmt, verschwindet das Utensil meist einfach aus dem Bild - das hat man bei Baphomets Fluch oder - ganz aktuell - bei Down in the Dumps schon besser gesehen. Positiv hingegen: durch den unlinearen Aufbau läßt Ihnen Larry 7 erstaunlich viel Bewegungsfreiheit. Ob Sie zuerst mit dem Mutter-und-Tochter-Gesangsduo („Wir spielen nicht nur Western-, sondern auch Country-Musik...") plaudern oder zunächst die Schiffs-Bibliothekarin Victorian Principles vom Mauerblümchen in einen lüsternen Vamp verwandeln, bleibt Ihnen überlassen. Verschiedene Lösungswege sind jedoch nicht vorgesehen. Ebenfalls neu: die durchdachte Benutzeroberfläche. Der Cursor - sinnigerweise ein Kondom in mehreren Stadien - verändert sich, sobald Sie damit ein interessantes Objekt oder eine Person streifen. Klicken Sie anschließend auf die linke Maustaste, klappt an Ort und Stelle ein kompaktes Pulldown-Menü auf, aus dem Sie die jeweils passenden Aktionen (Anschauen, Nehmen, Öffnen, Essen etc.) auswählen. Die rechte Maustaste ermöglicht den Zugang zum Inventory und blendet auf Wunsch eine Übersichtskarte ein, auf der Sie direkt zu allen zugänglichen Locations „zappen". Sinnvolle Gesprächsthemen werden automatisch aufgelistet, können aber optional von Hand eingetippt werden.

Nur die Liebe zählt

Die Anhängerschaft wird's freuen: Mit Folge 7 erreicht die Serie wieder das Format des ersten und bislang wohl besten Teils. Obszöne Gags, verwegene Puzzles und jede Menge „Babes" - kaum ein Bild, kaum ein Kalauer, in dem sich nicht irgendeine eindeutig zweideutige Anspielung verbirgt. Zu den absoluten Volltreffern gehören sowohl die parodierten Spielfilme (Jäger des verlorenen Schatzes, Mission: Impossible, James Bond-Movies usw.) als auch die Namen der zu erobernden Personen (Jamie Lee Coitus, Dewmi Moore, Nailmi und Wydoncha Jugg). Damit die Wortspielereien weitgehend unbeschadet „überleben", weilte Al Lowe Anfang November in Deutschland und wirkte höchstpersönlich an der Übersetzung mit. Inwieweit dies gelungen ist, erörtern wir in der kommenden Ausgabe. Bevor wir's vergessen: als echte Weltneuheit befindet sich im Lieferumfang die sogenannte CyberSniff 2000-Karte mit insgesamt neun „Duftnoten", die sich aufrubbeln lassen. Bei den unmöglichsten Gelegenheiten wird eine Illustration in der rechten unteren Ecke eingeblendet, die Ihnen anzeigt, aus welchen Feldern sich die Atemluft der Umgebung zusammensetzt. Seien Sie gewarnt: Schon für sich alleine sind manche Gerüche mehr als ekelhaft, in Kombination aber schlichtweg unappetitlich. Und machen Sie niemals den Fehler, die Karte über Nacht in einem geheizten Raum offen herumliegen zu lassen...

Petra Maueröder ■



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 26 MB	General Midi
CD 643 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 16 MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure	
Grafik	80%
Sound	75%
Handling	85%
Spielspaß	76%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Sierra
Preis	ca. DM 100,-
Release	Dezember 1996

Heroes of Might and Magic 2

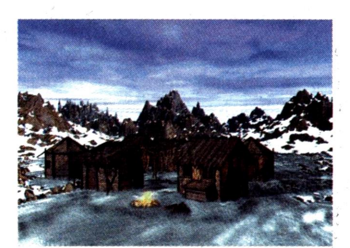
Gut bekömmlich!

„Light" ist in! Daß sich diese Feststellung inzwischen auch auf Spiele bezieht, ist allerdings neu. Als New World Computing vor einem Jahr Heroes of Might and Magic vorstellte, wurde es von vielen als Light-Version eines Strategiespiels abgetan. Trotz solcher Vorurteile wurde das Fantasy-Epos zu einem der beliebtesten Spiele seiner Art.



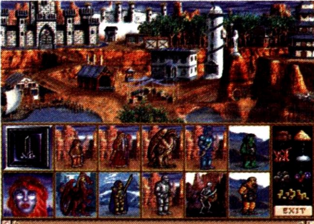
Die witzige Landkartengrafik wurde noch schöner gestaltet. Die kleinen Symbole sind Zaubergegenstände oder Schätze, die man einsammeln sollte.

Heroes of Might an Magic ist eine Art Genre-Mix aus rundenbasiertem Strategiespiel und klassischem RPG. Auf einer Karte, die zu Beginn nur aus dem eigenen Heimatschloß und einem großen schwarzen Bereich besteht, muß man versuchen, Schlösser zu erobern, Rohstoffe einzunehmen und zahlreiche magische Gegenstände zu finden. In der Fortsetzung, die lediglich einige Detailverbesserungen und neue Missionen enthält, geht es um den Krieg zweier verfeindeter Königssöhne. Zu Beginn einer Kampagne gilt es, sich für eine der beiden Seiten zu entscheiden. Anschließend muß jeweils über ein Dutzend verschiedener Aufträge erfüllt werden. Das zugrundeliegende Prinzip ist bei allen Missionen dasselbe: der Spieler beginnt mit einer kaum ausgebauten Burg und einem einzigen Helden (plus seiner Gefolgsleute). Je mehr Land der Held erkundet und je mehr Schlachten er gegen wegelagernde Bestien gewinnt, desto erfahrener wird er. In WarCraft-2-Manier müssen Edelstein-, Gold-, und Erzminen eingenommen werden, welche die Heimatstadt dann mit den entsprechenden Rohstoffen versorgen. Dort können mit den gewonnenen Mitteln wiederum Gebäude, weitere Helden und noch mehr Gefolgsleute gebaut bzw. rekrutiert werden. Stößt man mit einem Ritter der Gegenseite zusammen, so wird in einen speziellen Kampfbildschirm umgeschaltet, der an den schachähnlichen Kampfmodus von Conquest of the New World erinnert.



Die rund 40 Missionen werden von Videosequenzen zusammengehalten.





Die Städte können durch zahlreiche Gebäude erweitert werden.

Neuer Netzwerkmodus für maximal sechs Spieler

Die Veränderungen zur Vorversion haben im Grunde genommen keinen Einfluß auf das bewährte Spielprinzip. Die auffälligste Änderung sind wohl die beiden neuen Heldenklassen, der Necromancer und der Wizard. Die Gesamtzahl der verfügbaren Monster ist auf über 50 angestiegen, an Zaubersprüchen stehen dem Spieler jetzt sogar 70 verschiedene zur Auswahl. Neben der verfeinerten SVGA-Grafik sowohl im Landkarten-Modus als auch im Kampfbildschirm wurde vor allem an den Multiplayer-Optionen gefeilt: Bis zu sechs Gegenspieler können jetzt über Netzwerk oder Internet miteinander konkurrieren. Wer lieber alleine spielt als mit menschlichen Kontrahenten, wird sich über die besser durchdachte Missionsstruktur und die spürbar angehobene Gegner-KI freuen. Für die Bewältigung beider Kampagnen muß eine Gesamtspielzeit von mehr als 80 Stunden eingeplant werden.

Thomas Borovskis ■

Statement

Wer mit Strategie- und Rollenspielen liebäugelt, vor komplizierten Regelwerken aber zurückschreckt, liegt bei HoMM 2 goldrichtig. Der WarCraft-2-ähnliche Spielverlauf und die schöne Präsentation gewähren auch Genre-Einsteigern einen guten Einblick in die Welt der Magier und Krieger. Ein Schwachpunkt ist nach wie vor die Fairneß des Computers, der die gegnerische Position und Truppenstärke frecherweise stets richtig einschätzt.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 55 MB	General Midi
CD 250 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Bis 6 Spieler via Netzwerk, Modem oder Internet

RANKING

Strategie	
Grafik	82%
Sound	85%
Handling	70%
Spielspaß	78%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	3DO Studios
Preis	ca. DM 100,-
Release	Dezember

Spaßeshalber fast geschenkt.







90% PC Player 6/95



Terry Pratchett's DISCWORLD

91% PC Joker 5/95



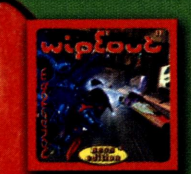
ECSTATICA

92% PC Games 1/95



Destruction derby

85% PC Games 1/96



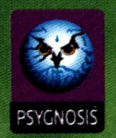
wipEout" NOVASTORM

84% PC Power 1/96
85% PC GO 1/96

29,95 DM
(unverbindl. Preisempfehlung)
„...Jetzt aber schnell... kaufen...kaufen...kaufen!"

neon edition





Mehr muß Spaß nicht kosten.

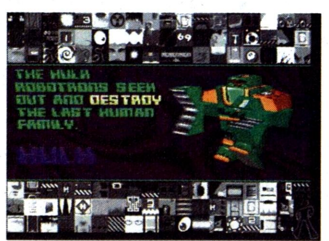


Robotron X

Vorbeigeschossen

Robotron? War das nicht damals ein Computerhersteller aus Osteuropa? Oder noch viel früher, ein Spielhallenspiel? Richtig, vor über 14 Jahren sorgte der Spielautomatenhersteller Williams mit dem ultraschnellen Actionspiel Robotron 2048 für Furore bei den hartgesottenen Actionliebhabern.

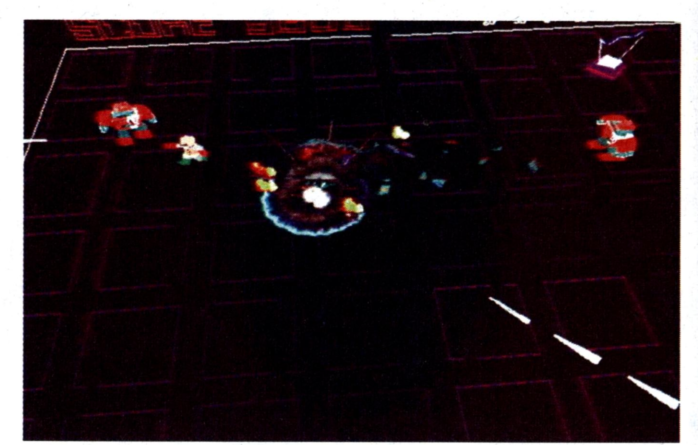
Das Spiel, bei dem man mit einem Joystick seine Spielfigur durch einen quadratischen Raum steuert und Menschen aufsammelt, während man mit dem zweiten Joystick wildgewordene Roboter zerfetzt, hat nun endlich (?) einen zeitgemäßen Nachfolger gefunden. An die Stelle der pixeligen Figuren, die man übrigens auf der Sampler-CD-ROM „Williams Arcade Classics" bewundern kann, sind dreidimensionale, polygonbasierte Wesen getreten, die gut animiert über ein quadratisches Spielfeld wandern. Konsequenterweise befinden sich die Punkteanzeige und weitere Informationen als dreidimensionale Objekte am oberen Spielfeldrand (nicht am Bildschirmrand): GT Interactive hat gnadenlos allem ein dreidimensionales Äußeres verpaßt. Das Grundlinienraster, damals unsichtbar und als unvermeidlich hingenommen, wurde beibehalten - ebenso wie der eigentliche Inhalt des Spiels. Leider hat GT Interactive es nicht für nötig befunden, dem Windows 95-Programm eine Joysticksteuerung zu gönnen, man muß sich also mit fest vorgegebenen Tastaturbelegungen begnügen. Dadurch ist Robotron X weitaus schwieriger zu steuern als sein schneller Vorgänger, die acht belegten Tasten liegen an völlig unbrauchbaren Stellen. Zwei digitale Joysticks passen mittlerweile in das Budget jedes Spielers, die 30 DM wären für dieses Spiel sinnvoll angelegt. Erschwerend kommt hinzu, daß man nicht mehr das ganze Spielfeld aus der Vogelperspektive sieht, sondern nur einen gewissen Teil um die Spielfigur herum. Dadurch weiß man nie genau, von wo etwaige Roboter kommen können und wo sich die zu rettenden Personen befinden.



Gerät man in feindliche Hände, wird man von den Robotern verprügelt.



Leider ist das Spiel nicht besonders übersichtlich ausgefallen.

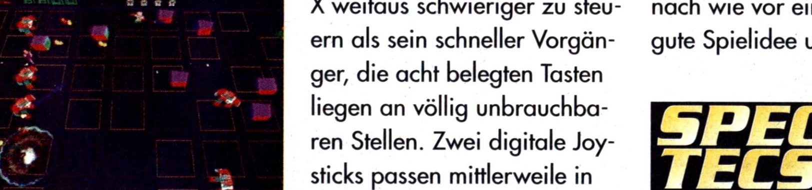


Alleine gegen die Übermacht: erfreulicherweise halten die zahlreichen Roboter nicht viel aus. Allerdings sind sie sehr, sehr schnell...

Antiquierte Steuerung

Akustisch hat man sich nicht lumpen lassen und einige schnelle Technostücke komponiert, die dem Charakter des Spiels entgegenkommen. Die nach wie vor einigermaßen gute Spielidee und die originelle dreidimensionale Darstellung sorgen zusammen mit dem Soundtrack für eine hektische, aber unterhaltsame Atmosphäre - hätte man auch noch an eine gute Steuerung gedacht, wäre Robotron X sogar spielbar. So aber macht sich (sollte man nicht seit 14 Jahren Robotron-süchtig sein) schnell Frust breit, denn mit der hakeligen Steuerung hat man kaum eine Chance, gegen die vielen Gegner anzukommen. Gerade in den späteren Levels, in denen fast das gesamte Spielfeld mit unterschiedlichsten Objekten gefüllt ist, ist eine schnelle Kontrolle überaus nötig.

Harald Wagner ■



Statement

Knapp am Ziel vorbeigeschossen, GT Interactive! Die uralte Spielidee war zwar noch nie ein Straßenfeger, kann inhaltlich aber dennoch mit den meisten der heutigen Spiele mithalten. Über die optische und akustische Leistung kann man sich ebenfalls nicht beschweren, sogar die Geschwindigkeit gibt keinen Anlaß dazu, aber warum bloß wurde eine konfigurierbare Steuerung vergessen? So ein schönes Spiel, aber fast nicht spielbar...



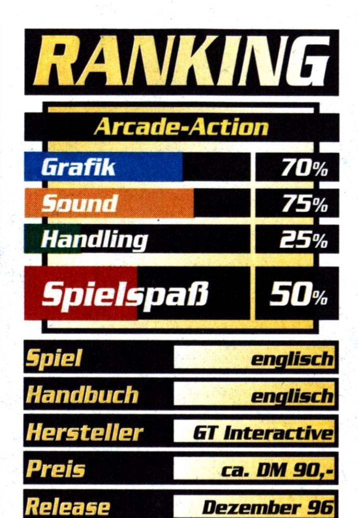
SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 0 MB	General Midi
CD 70 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option



RANKING

Arcade-Action

Grafik	70%
Sound	75%
Handling	25%
Spielspaß	50%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	GT Interactive
Preis	ca. DM 90,-
Release	Dezember 96

Mischen Sie mit!



Führen Sie Ihr Volk durch 12 vollkommen neue Kapitel!



Besiedeln Sie Nordamerika, Südamerika, Europa, Asien, Afrika, Australien und die Antarktis!



Erleben Sie neben Lava-, Sumpf- und Waldlandschaften jetzt auch ein komplett neues Winterszenario!



Gestalten Sie Ihre eigenen Welten mit dem Karten-Editor und tauschen Sie sie unter Freunden aus!



"Die Siedler II – MISSION CD"

ist die mit Spannung erwartete Zusatz-CD für "Die Siedler II – VENI, VIDI, VICI".

Begeben Sie sich auf die Reise, erforschen und erobern Sie die Kontinente. Quälen Sie sich durch die Eiswelten von Sibirien und Grönland. Schlagen Sie sich durch den Dschungel von Asien und Südamerika. Besuchen Sie die Einöden und Wüsten Afrikas oder erschaffen Sie Ihre eigenen Welten mit dem leichten, sich fast selbsterklärenden Karten-Editor. (Vollversion von "Die Siedler II – VENI, VIDI, VICI" wird benötigt!)



Blue Byte Software GmbH • Eppinghofer Straße 150 • 45468 Mülheim an der Ruhr • Deutschland
Tel: +49 (0)208.4 50 88-0 • Fax: +49 (0)208.4 50 88-99 • URL: http://www.bluebyte.de

Death Rally

Verkehrsrowdies

Apogee, bekannt für kurzweilige und geistig nicht allzu anstrengende Spiele, hat ein weiteres Mal ein Game für zwischendurch erstellt. Im Stil von MicroMachines steuert man ein Rallyfahrzeug durch kurvenreiche Pisten und ballert sich den Weg frei.

Im Prinzip handelt es sich bei Death Rally um eine der unzähligen Action-Rennspiele, bei denen es nicht nur ums Fahren, sondern auch ums Zielen geht. Man kauft sich mit seinem anfangs noch geringen Guthaben ein altes Auto, bewaffnet es notdürftig und fährt die ersten Rennen in den untersten Ligen. Durch gute Plazierungen verdient man Bares für neue Waffen, Motoren und Fahrzeuge bis man schließlich mit einem wahren Ungeheuer Auto über die Pisten braust und an der Spitze der Punktetabelle rangiert. Manchmal hat man Gelegenheit, sich ein Zubrot zu verdienen, da Wettbüros an einer verhinderten Zielankunft eines bestimmten Fahrers interessiert sind. Die insgesamt zwanzig Fahrer werden mitberechnet, die Ligatabelle ist also ständig in Bewegung. Der große Unterschied zu anderen Rennspielen liegt darin, daß man nicht aus dem Cockpit seines Fahrzeugs spielt, sondern aus der Vogelperspektive auf das Geschehen niederblickt.

Statement



Death Rally ist eines der größten kleinen Programme der letzten Zeit: temporeich, witzig, recht einfach zu steuern und durchaus spannend. Leider steigt der Schwierigkeitsgrad nicht ewig an, nach wenigen Wochen gibt es also keinen Grund mehr, sich das Spiel noch länger anzusehen. Wer ohnehin nur wenig Zeit zum Spielen hat, kann aber bedenkenlos bei diesem kurzweiligen Rennspiel zugreifen.

Temporeicher Pausenfüller

Mit den abwechslungsreichen engen Strecken und vor allem den recht geschickten Computergegnern bedarf es einiger Übung, um als erster ins Ziel zu kommen und noch den einen oder anderen Bonus einzustreichen: Wettbürobetreiber und Mafiosi bieten eine Menge Geld, damit bestimmte Fahrer die Ziellinie nicht überqueren. Hat man jedoch erst einmal den Bogen raus, macht man bei fast jedem Rennen Plus und steigt in der Rangliste auf. Damit ist Death Rally leider kein Spiel, das man über mehrere Monate hinweg zocken kann, für eine gelegentliche Runde in der Mittagspause ist das Produkt hingegen ideal.

Harald Wagner ■



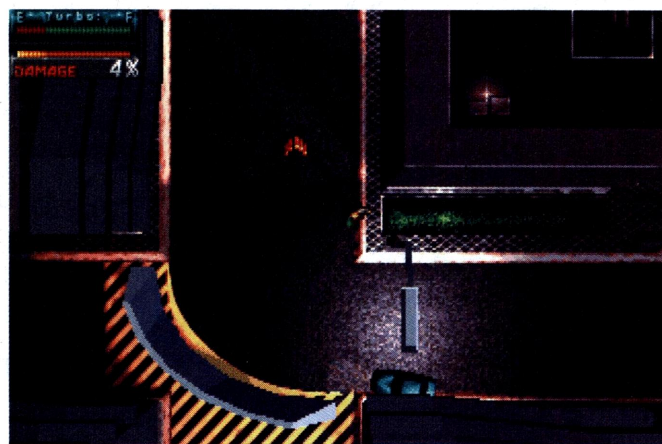
Die ersten Sekunden nach dem Start herrscht ein Friedensabkommen: Maschinengewehr und Minenleger sind in den ersten Kurven stillgelegt.



Die Grafik ist dreidimensional: hohe Objekte scheinen hervorzustehen und bewegen sich entsprechend schneller als der Grund.



So ein Gedränge eignet sich gut für den Einsatz des Maschinengewehrs. Die Gegner wehren sich mit Minen.



Obwohl die Stadtstrecken sehr eng sind, fahren sie sich vergleichsweise einfach. Die anderen Strecken benötigen ein höheres Reaktionsvermögen.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 40 MB	General Midi
CD 595 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
4 Spieler im Netzwerk

RANKING

Rennspiel

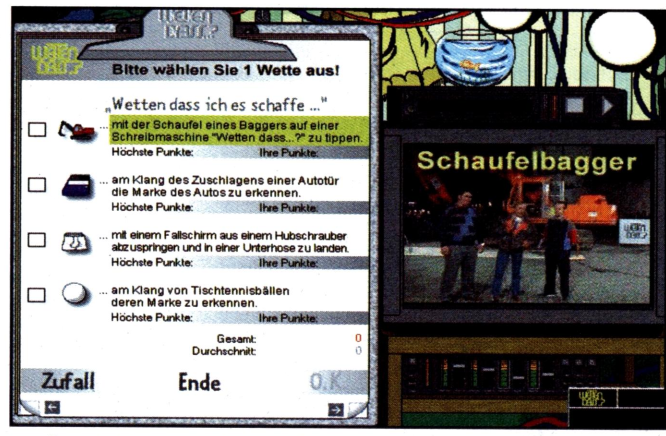
Grafik	75%
Sound	68%
Handling	70%
Spielspaß	**72%**

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Apogee
Preis	ca. DM 90,-
Release	November 96

Wetten dass?

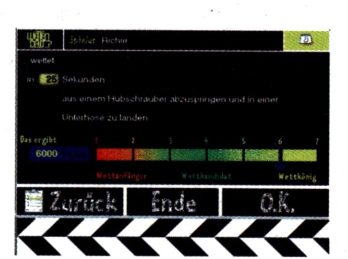
Einmal Wettkönig...

Trotz des Rechtschreibfehlers im Titel schaffte es „Wetten dass?", Deutschlands beliebteste Spieleshow zu werden - und es seit fast genau 15 Jahren auch zu bleiben. Damit dieses Jubiläum gebührend gefeiert wird, legt der Systhema Verlag jetzt ein Computerspiel auf, mit dem jeder Zuschauer zum Wettkönig werden kann.

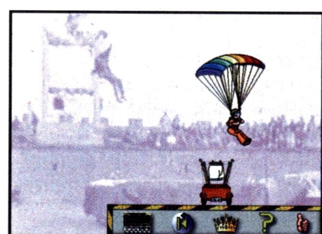
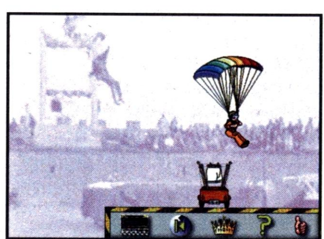


Zu allen 16 Wetten wurden Ausschnitte aus den entsprechenden Fernsehshows beigepackt. Man trifft auf die illustresten Menschen und Maschinen.

Wetten, daß jetzt viele Leser denken, eine „Wetten dass?"-CD-ROM müsse ein ähnlicher Reinfall werden wie die jämmerliche Multimedia-CD zu RTL Samstag Nacht? Falls ich verliere, werde ich mir 24 Stunden lang die lustigen CD-ROM-Videoclips unserer Mitbewerber ansehen. So bedrohlich sehen die Wetten der Spieleshow „Wetten dass?" natürlich nicht aus. In der beliebten ZDF-Sendung geht es vielmehr darum, außergewöhnliche Fähigkeiten untere Beweis zu stellen - etwa ein besonders gutes Zahlengedächtnis oder der geschickte Umgang mit tonnenschweren Maschinen. Wer nicht das Glück hat, mit solchen Talenten gesegnet zu sein, war bislang zur samstagabendlichen Passivität verdammt. Mit der „Wetten dass?"-CD wird das anders - denn jetzt kann auch der Normalbürger versuchen, an einem Fallschirm in einer Unterhose zu landen oder ein Nähgarn mit einem Gabelstapler einzufädeln.



Schwierigkeit 7 macht die Wetten noch schwieriger als im Original.

Manche Wetten sind einfache Action- oder Geschicklichkeitsspiele.

Für Fans: die kostenlose Archiv-CD

Für das Computerspiel wurden 16 verschiedene Wetten umgesetzt, die quer aus allen Bereichen stammen: Gedächtnistests, kleine Geschicklichkeitsspiele und andere Wetten, wie das Erkennen bestimmter Gegenstände an deren Klang (Autotüren, Vogelstimmen, usw). Sieben verschiedene Schwierigkeitsgrade garantieren, daß auch ungeübte Kandidaten eine Chance beim Lösen der gestellten Aufgaben haben.

Der Spielverlauf lehnt sich eng an den Aufbau der Sendung an: jeder der 1 - 4 Mitspieler wählt sich ein Spiel aus, das er und die anderen reihum bewältigen müssen. Vor jedem Durchgang geben alle Mitspieler ihre Wetten ab („Schafft er´s oder schafft er´s nicht?"). Richtige Einschätzungen werden mit Punkten belohnt - ebenso wie erfolgreich gemeisterte Aufgaben. Wer nach allen Wettdurchläufen die meisten Punkte auf dem Konto hat, darf sich fortan mit dem Titel „Wettkönig" schmücken. Alle Wetten wurden mit sichtlicher Liebe zum Detail umgesetzt und erinnern in Grafik und Steuerung an einfache Action- bzw. Denkspiele. Während zur Bedienung der Hör- bzw. Gedächtnis-Spielchen die Maus benötigt wird, werden die Geschicklichkeitswetten, wie der oben erwähnte Fallschirmsprung, über die Cursortasten gesteuert. Neben den 16 Original-Videoclips, die den Spieler in die jeweilige Problemstellung einführen, liegt der Verkaufversion eine weitere Multimedia-CD mit den Archivdaten aller bisher ausgestrahlten Sendungen bei.

Thomas Borovskis ■

Statement

Keine schlechte Idee, die „Wetten dass?"-Folge für Zuhause! Wer nach einem Spiel für die ganze Familie sucht, wird hier auf alle Fälle fündig. Die 16 gestellten Wetten machen gerade im Viererkreis viel Spaß - und verleiten dank der sieben Schwierigkeitsgrade und der gelungenen Spielbarkeit zum wiederholten Spielen. Nichts für den Profi-Zocker - aber ein herrliches Mittel gegen sonntägliche Langweile im Familienkreis.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 1 MB	General Midi
CD 400 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
4 Spieler an einem PC

RANKING

Action/Denkspiel

Grafik	70%
Sound	42%
Handling	70%
Spielspaß	**68%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Systhema Verlag
Preis	ca. DM 50,-
Release	November

SWIV 3D

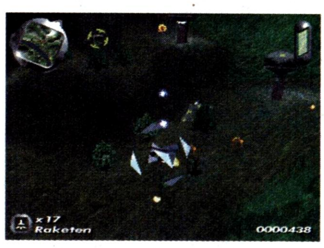
Weniger ist mehr...

Einfache Ballerspiele üben auch in Zeiten von Alarmstufe Rot und FIFA 97 noch einen erstaunlichen Reiz aus. Wenn zu einem simplen Spielprinzip noch eine sehenswerte 3D-Engine hinzukommt, ist der Action-Spaß fast schon perfekt. Die Designer der englischen Firma SCI legten bei der Entwicklung von SWIV 3D genau darauf allerhöchsten Wert.



Um die Steuerung zu erleichtern, schaltet sich das Fadenkreuz automatisch auf das nächste erreichbare Ziel. Der Spielfluß profitiert davon.

Der ungewöhnliche Titel SWIV steht nicht etwa für eine neue Kleinwagenserie der Firma Suzuki, sondern für „Special Weapons Interdiction Vehicles" - also Fahr- und Flugzeuge, die sich durch eine ungeheuer starke Bewaffnung auszeichnen. Ihre Aufgabe ist, in einem dieser Gefährte über Voxel-Space-Landschaften zu düsen und mit einer stattlichen Anzahl von Gegnern fertigzuwerden. Konkret bezeichnet SWIV einen Helikopter, eine Art Kampf-Buggy sowie ein Schneefahrzeug, die je nach Mission abwechselnd zum Einsatz kommen. Die Hintergrundstory ist nicht sonderlich beeindruckend - es geht um Rebellentruppen, deren Basen zerstört werden müssen -, dafür hat es die 3D-Grafik-Engine in sich: die hügeligen Landschaften, in denen sich das Geschehen abspielt, werden in Comanche-ähnlicher Geschwindigkeit aufgebaut und sehen auch entsprechend appetitlich aus. Der Spieler beginnt jede der 18 Missionen bereits mitten im Kampfgeschehen - ein Kompaß weist den Weg zum ersten Missionsziel. Da die meisten Aufträge aus mehreren Teilzielen bestehen, ist ein sparsamer Umgang mit der Munition (Bordgeschütz, Lenkraketen, Smart-Bombs usw.) dabei unbedingt ratsam. Wer seine dürftigen Waffenarsenale verbraucht hat, kann durch zahlreiche herumliegende Power-Ups wieder nachtanken bzw. an effektivere Bewaffnung kommen. Insgesamt stehen rund 30 verschiedene Systeme zur Verfügung - angefangen bei der einfachen Bordkanone bis zur verheerenden Napalmbombe.



Der rotierende Schutzschild um den Heli ist eines der vielen Extras.



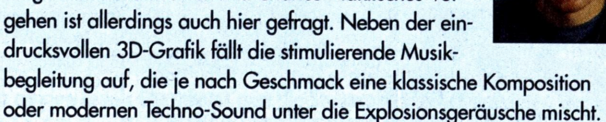
Die 3D-Grafik erinnert an NovaLogics VoxelSpace-Engine.

Leichte Handhabung

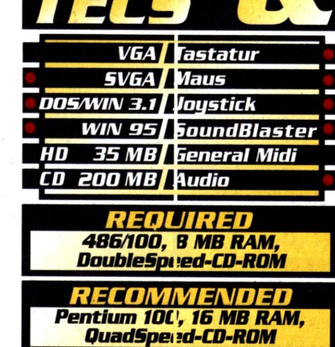
Gesteuert wird das Flug- oder Fahrzeug aus der Rückenansicht. Ein Fadenkreuz, das sich automatisch auf das nächste erreichbare Ziel aufschaltet, erleichtert das Anvisieren der Gegner. Die Steuerung des jeweilig besetzten Vehikels ist recht einfach und erfolgt am besten mittels eines Joysticks in Verbindung mit den Cursortasten. Während man mit den Bodenfahrzeugen besonders steile Felspassagen umfahren muß, bietet der Helikopter absolute Bewegungsfreiheit: die Flughöhe paßt sich automatisch der momentanen Bodenkontur an. Der schnell ansteigende Schwierigkeitsgrad macht SWIV 3D vor allem für Action-Puristen interessant - einige Missionen sind nur in stundenlanger Knochenarbeit zu bewältigen. Um etwas Abwechslung in die Landschaften zu bringen, wurden vier verschiedene Szenarien gewählt: hat man die ersten Aufträge in der grünen Hügelwelt gemeistert, so rückt man in eine Eislandschaft, ein graues Mondszenario und schließlich auf die rote Marsoberfläche vor.

Thomas Borovskis ■

Statement



Die Mischung aus viel Action, schneller 3D-Grafik und einfacher Steuerung geht bei SWIV genau auf. Ein gut ausgewogener Schwierigkeitsgrad gibt Einsteigern wie Profis eine faire Chance - taktisches Vorgehen ist allerdings auch hier gefragt. Neben der eindrucksvollen 3D-Grafik fällt die stimulierende Musikbegleitung auf, die je nach Geschmack eine klassische Komposition oder modernen Techno-Sound unter die Explosionsgeräusche mischt.

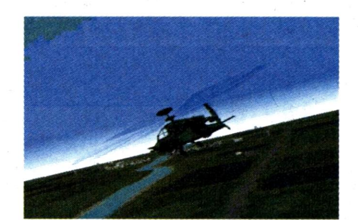


RANKING

Action	
Grafik	84%
Sound	80%
Handling	88%
Spielspaß	82%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	SCI
Preis	ca. DM 100,-
Release	November

Flashpoint Korea



Neue Landschaften, Waffen und Missionen - was will man mehr?

Das mit Missionen ohnehin gesegnete AH-64D Longbow wird mit Flashpoint Korea noch einmal erweitert. Ein neuer, theoretischer Koreakrieg kann in sage und schreibe 140 neuen Missionen geflogen werden, wobei auf die Korea-Kampagne 40 Missionen und auf den Instant-Action-Modus 100 Missionen entfallen. Weitaus wichtiger als die bloße Anzahl neuer Missionen dürfte jedoch die Möglichkeit sein, als Copilot und Bordschütze an der Simulation teilzunehmen. Während also der Computer recht geschickt die Ziele anfliegt und Angriffen ausweicht, kann man sich auf den richtigen Waffeneinsatz und die Bekämpfung der Ziele konzentrieren. Da die CD mit den Missionen noch nicht gefüllt zu sein scheint, wurden etliche hundert Megabyte neuer Videosequenzen und neuer Soundeffekte beigepackt. Da nicht der historische Koreakrieg nachgebildet wurde, kann man sich mit neuesten Waffensystemen wie z. B. der Hellfire bewaffnen. **(hw)** ■

RANKING

Zusatzdisk	
Spielspaß	84%
Hersteller	Electronic Arts
Preis	DM 60,-
MULTIPLAYER	keine Multiplayer-Funktion
SYSTEM	Pentium 90, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, DOS

International Moto X



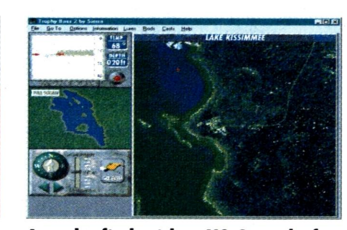
Nur die vorausfahrenden Gegner deuten den Streckenverlauf an.

Fast wäre Warner eine echte Innovation gelungen: Motocross auf realistischen Strecken mit authentischem Fahrgefühl konnte bislang noch kein PC-Spiel bieten. Doch eine erschreckend langsame und detailarme Grafik-Engine läßt an längst vergangene C64-Zeiten denken, als es noch gang und gäbe war, daß sich die Strecke erst wenige Meter vor dem Fahrzeug aufbaut. So artet Moto X in ein eintöniges Reaktionsspiel aus, nur vorausfahrende Gegner lassen die Richtung der nächsten Kurve erahnen - dies wohlgemerkt in außergewöhnlich schlichter VGA-Grafik bei einstelligen Frameraten! Highlight des Programms ist der integrierte Strecken-Editor, der es gestattet, auf einfachste Weise Strecken zu erstellen. International Moto X läßt hoffen, daß sich ein anderes Programmierteam des interessanten Themas annimmt und eine spielbare Motocross-Simulation hervorbringt - von Moto X jedenfalls kann man nur abraten. **(hw)** ■

RANKING

Rennspiel	
Spielspaß	8%
Hersteller	Warner Interactive
Preis	DM 95,-
MULTIPLAYER	2 Spieler an einem PC bzw. per Modem
SYSTEM	486DX-33, 4 MB RAM, DoubleSpeedCD-ROM, DOS

Trophy Bass 2



An zehn fischreichen US-Seen darf die Angel ausgeworfen werden.

Mit Trophy Bass 2 brechen für die Millionen von Hobby-Anglern unter unseren Lesern goldene Zeiten an: Weder Schonzeit noch fehlender Angelschein können Sie jetzt noch am Ausüben Ihrer Lieblings-Sportart hindern. Auf einer SVGA-Übersichtskarte tuckern Sie zu jeder x-beliebigen Stelle der insgesamt 10 US-Gewässer. Mit 200 Ködern und 15 Ruten fängt nicht nur Fischers Fritze frische Fische, denn im Optionsmenü läßt sich von der Wassertemperatur bis zur Wahrscheinlichkeit eines Fangs praktisch jeder Aspekt einsteigerfreundlich justieren. Fortgeschrittene widmen sich dem Turnier- bzw. Karriere-Modus. Revolutionär: Sierra bietet Spielern mit Internet-Account die Möglichkeit, auf der konzern-eigenen Homepage mit bis zu 14 Gleichgesinnten auch den letzten virtuellen Weiher leerzufischen. Eine nette Idee, wenngleich dadurch die Eintönigkeit des Single-Player-Modus lediglich vervielfacht wird. **(pm)** ■

RANKING

Simulation	
Spielspaß	44%
Hersteller	Sierra
Preis	DM 100,-
MULTIPLAYER	Modem, Netzwerk, Internet
SYSTEM	486DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-RROM, Win3.1

Williams Arcade Classics



Defender und Joust gehören zu den spielenswerten Programmen.

Kennen Sie noch Joust? Auf einem straußenähnlichen Vogel flogen Sie durch die Lüfte und versuchten, die gegnerischen Reiter von ihren Tieren zu stoßen. Dies alles in 16 Farben, mit einer vorbildlich einfachen Steuerung und selbst für den C64 in Spielhallenqualität verfügbar. Seitdem sind 14 Jahre verstrichen, und viele trauern den guten alten Spielhallenklassikern nach - waren die nicht viel origineller und spaßiger als die heutigen Spiele? Der Automatenhersteller Williams hat die Uralttitel Bubbles, Defender (Vater aller Vertikalscroller), Defender 2, Joust, Robotron 2048 und Sinistar (eine Asteroids-Variante) für den PC umgesetzt und gemeinsam auf eine CD gepreßt. Da die Programme in allen Belangen unverändert blieben, mag sich bei so manchem eine nostalgische Erinnerung an die guten alten Zeiten einstellen - spielerisch überzeugen können nur wenige. Allerdings sind sie Vorbild für die vielen guten Shareware-programme... **(hw)** ■

RANKING

Arcade	
Spielspaß	50%
Hersteller	GT Interactive
Preis	DM 90,-
MULTIPLAYER	2 Spieler an einem PC
SYSTEM	486DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95

COMING UP!

NBA LIVE 97

Es hat sich viel getan in der NBA - und der spektakuläre Wechsel von Mega-Star Shaq O'Neal zu den Los Angeles Lakers war nur eine von vielen tiefgreifenden Veränderungen. Gleiches dürfen die Fans für die nächste Auflage eines der erfolgreichsten und beliebtesten Sportspiele erwarten. Der Test von NBA Live 97 wird zeigen, ob EA Sports hier ähnlich gezaubert hat wie bei FIFA Soccer 97 und NHL Hockey 97.

FLOTTENMANÖVER



Was für eine Karriere: Was früher unter der Schulbank mit Karoblock und Bleistift ausgefochten wurde, macht Hasbro Interactive zu einem High-Tech-Spielzeug in Echtzeit. Flottenmanöver erweitert das bekannte Schiffeversenken-Konzept um neue Einheiten (u. a. Docks, Radaranlagen, Flugzeuge), gerenderte SVGA-Grafiken, famose Zwischensequenzen und eine Vier-Spieler-Netzwerk-Option. Der Untergang für Command & Conquer oder ein Schlag ins Wasser?

GRAND PRIX MANAGER 2



Kurz vor Redaktionsschluß ist das Testmuster eingetroffen - doch da war's bereits zu spät. Einen schnell dahinfabrizierten Hopplahopp-Bericht zu einer solch komplexen Simulation wollten wir Ihnen freilich nicht zumuten. Wer sich noch einige Wochen geduldet, wird mit einer ausführlichen Analyse der vielen angekündigten Neuerungen belohnt. Was sich seit dem Vorgänger getan hat und wo die Unterschiede zum F1 Manager 96 2.0 liegen, lesen Sie in der PC Games 1/97.

TIPS & TRICKS

Welchen Top-Hit Sie sich auch unter den Weihnachtsbaum gelegt haben - in der nächsten PC Games finden Sie zu allen wichtigen Neuerscheinungen aufschlußreiche Übersichtskarten und kompakte Komplettlösungen. In Planung sind u. a. Tips & Tricks zur Siedler 2-Mission-CD-ROM, C&C: Alarmstufe Rot, Down in the Dumps und Leisure Suit Larry 7.

AUSSERDEM IM TEST:

Have a N.I.C.E. Day, Risiko, Star General, Steel Panthers 2, Jetfighter 3, Diablo, Terminator: SkyNET und vieles mehr.

MOST WANTED

DIE DREI TOP-HITS IM DEZEMBER:

1. TOMB RAIDER

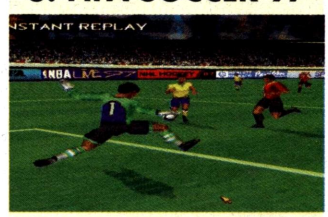
Lara Croft - eine Frau geht ihren Weg. Einstimmig zum „Spiel des Monats" gewählt!

2. DAS HEXAGON-KARTELL



Da rumpeln die Rotoren: Ascaron überrascht mit einer Weltklasse-Simulation.

3. FIFA SOCCER 97



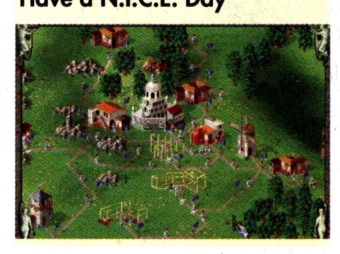
Überlegene Grafik und phantastisches Gameplay - absolutes Referenz-Kaliber!

WEITERE TIPS DER REDAKTION:

Daytona USA
Down in the Dumps
Leisure Suit Larry 7
M.A.X.
Realms of the Haunting

AB DEZEMBER IM HANDEL (TEST: PC GAMES 1/97):

Diablo
Die Siedler 2 - Mission-CD-ROM
Flottenmanöver
Grand Prix Manager 2
Have a N.I.C.E. Day



Die PC Games Ausgabe 2/97 erscheint am 8. Januar 1997


G-NOME
ANGRIFF IST DIE BESTE VERTEIDIGUNG!
KAMPFAUSSTATTUNG:
Real-Time 3D-Grafik
Über 20 komplexe Missionen
Soundtrack von Chris Boardman
Netzwerk Option für bis zu 8 Spieler
für PC CD-ROM
Ihr HAWC-Roboter bewegt sich vorsichtig durch die Eiswüste. Plötzlich durchbricht ein Feuerhagel Ihr Schutzschild. Das Display zeigt in hektischem Rot: Eject! Jetzt gibt es nur eine Chance: Aussteigen und einen feindlichen HAWC besetzen. Haben Sie eine Chance?
7th LEVEL
Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.com